

SPLATOON 2 · TEKKEN 7 · DIRT 4 · ARMS · JAK & DAXTER · RIME
GTM
JULIO 2017 - # 019
FINAL FANTASY XII
THE ZODIAC AGE
XII
REGRESO A IVALICE
WWW.GAMESTRIBUNE.COM



SECCIONES
JULIO 2017

EDITORIAL

DEL EROTISMO AL PORNO DURO JUAN TEJERINA 4

A FONDO

TEKKEN 7 JUAN PEDRO PRAT 6
RIME CARLOS SANTILLANA 10
DIRT 4 ALEJANDRO CASTILLO 14
ARMS JUAN TEJERINA 18
VALKYRIA REVOLUTION ALEJANDRO CASTILLO 22

PULSA START

FINAL FANTASY XII: THE ZODIAC AGE JAVIER BELLO 26
SPLATOON 2 JUAN TEJERINA 30

LEVEL UP!

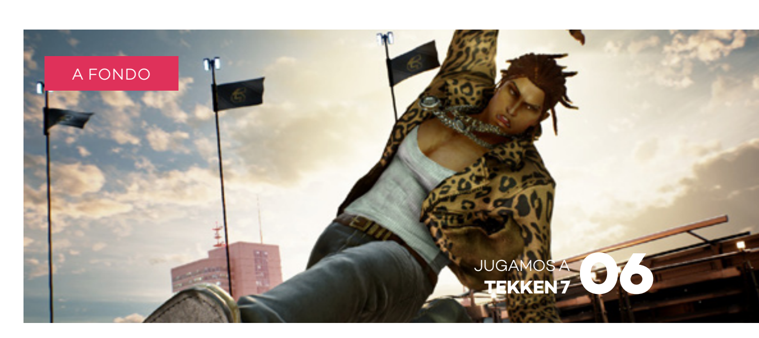
EVOLUCIÓN DE THE WITCHER FERNANDO BERNABEU 36
SHOOTERS OLVIDADOS ADRIÁN DÍAZ 42
MENÚ DE VERANO ISRAEL MALLÉN 46
TETRIS ÁNGELA MONTAÑEZ 50
EL LARGO CAMINO HACIA LA NES BORJA RUETE 54

INSERT COIN

• PLAYER ONE
SUPER MARIO LAND 2 ÁNGELA MONTAÑEZ 58
JAK & DAXTER GAMER ENFURECIDO 62
CASTLEVANIA MARC ARAGÓN 66
• JOYAS OLVIDADAS
VIRTUA FIGHTER JAVIER BELLO 70

LA TRIBUNA

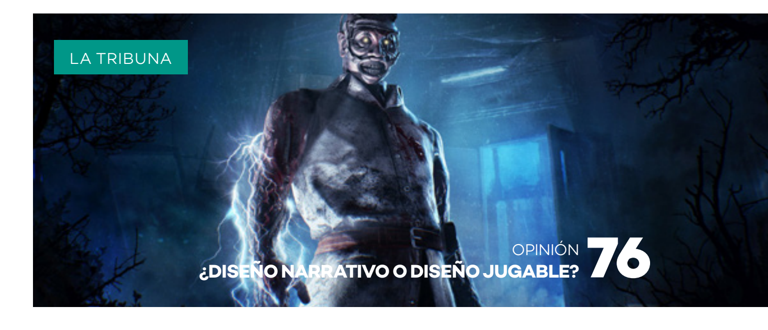
• OPINIÓN
EL MEJOR PEOR E3 CARLOS SANTILLANA 74
¿DISEÑO NARRATIVO O JUGABLE? DAVID NEIRA 76
ARTE Y VIDEOJUEGOS DANIEL ROJO 78
LOS RETRASOS ADRIÁN DÍAZ 80
LA OPINIÓN DEL SOCIO SOCIOS GTM 82











REDACTORES

Ni son todos los que están, ni están todos los que son. Aquí tienes parte del equipo que día a día trabaja para nutrir GTM de contenido único.





Borja Ruete

@Raistlinmago

JEFE DE REDACCIÓN

...

Paladín de la gramática y experto en japonés. Su larga melena es solo comparable a la profunda voz con la que narra nuestros vídeos.

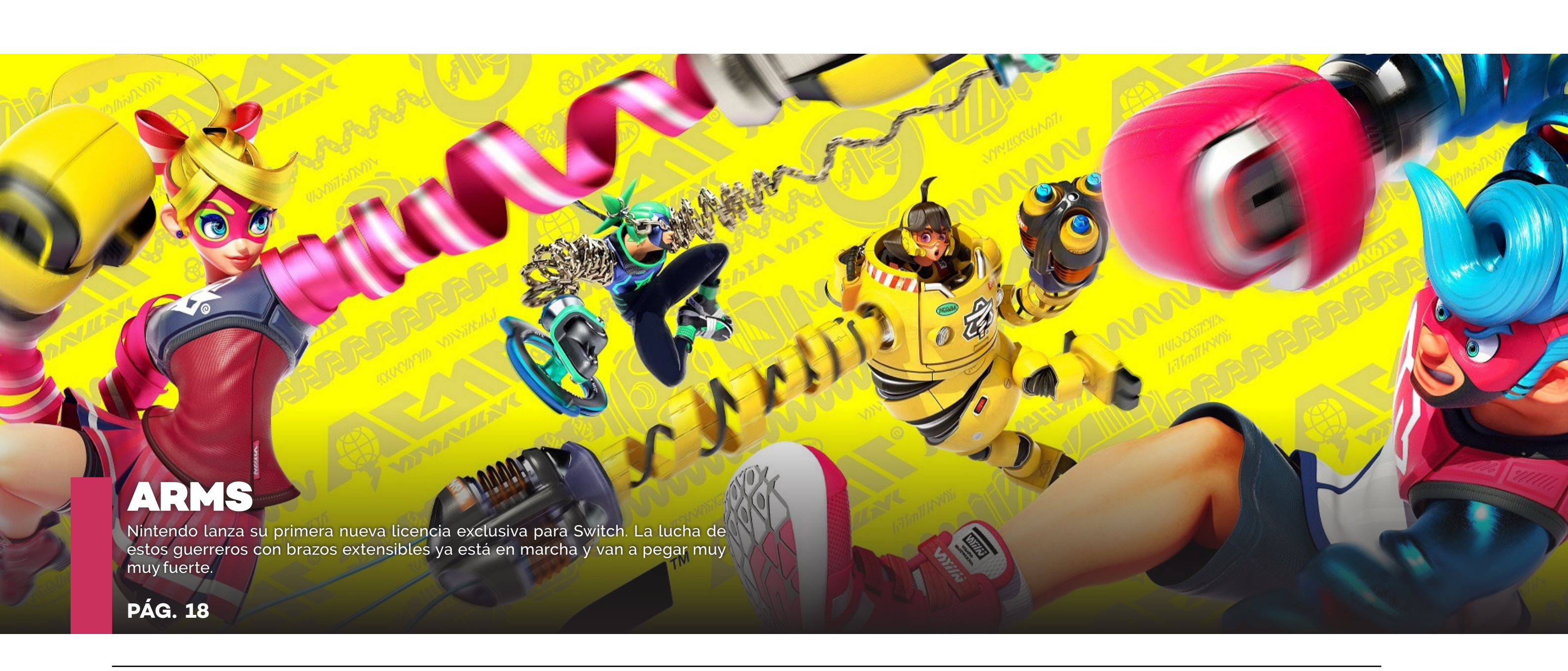
Carlos Santillana

@Raine_7

RESPONSABLE DE CONTENIDOS

...

Máximo conocedor de todo lo que se cuece en territorio japonés y fanático de Gravity Rush. Barre la actualidad noticiaria todos los días.



ARMS

Nintendo lanza su primera nueva licencia exclusiva para Switch. La lucha de estos guerreros con brazos extensibles ya está en marcha y van a pegar muy muy fuerte.

PÁG. 18

«Una pelea consiste en ser el último en pie. Nada más».
—Heihachi Mishima



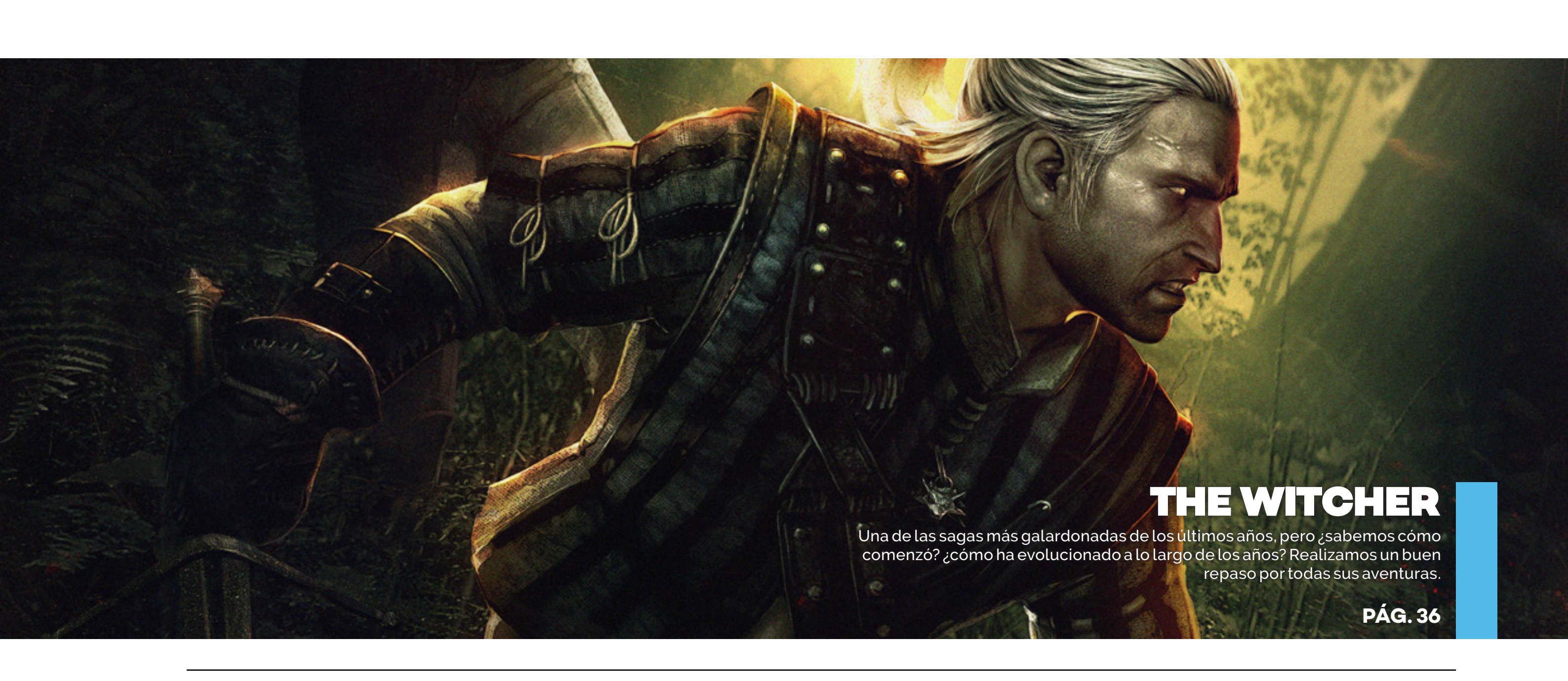




David Neira
@David_Neira
REDACTOR
...
Nuestro más joven cazador, es un fanático de Dark Souls, Bloodborne y The Stanley Parable. Además, dice que va al gimnasio.

Ángela Montañez
@AnjiMV
REDACTORA
...
Fanática de Tetris, Sonic y Zelda es uno de los puntos de cordura dentro de la redacción y una de las compañeras más queridas.

Marc Aragón
@Grimper
REDACTOR
...
Nuestro Skull Kid es una de las mentes más sensatas del equipo. Combina su pasión por el diseño de videojuegos con la programación.



THE WITCHER

Una de las sagas más galardonadas de los últimos años, pero ¿sabemos cómo comenzó? ¿cómo ha evolucionado a lo largo de los años? Realizamos un buen repaso por todas sus aventuras.

PÁG. 36



E L   E D I T O R I A L

Del erotismo al porno duro

El E3, en su línea

POR JUAN TEJERINA

Decía Santi Balmes, vocalista de Love of Lesbian, que **el erotismo se basa siempre en ocultar lo mejor**. A pesar de que el artista catalán recurría a esta frase para retratar con cierta sorna a la clase política, lo cierto es que en este E3 no he podido evitar acordarme de sus palabras.

Un E3 más a nuestras espaldas y su línea sigue siendo la misma. La potencia manda, y uno no puede evitar sino llevarse las manos a la cabeza, hundirla entre los hombros y meditar sobre una situación que dista mucho de lo que debería ser.

No me malinterpreten. No es mi intención decir que la potencia no importa, pero no puedo evitar verla —a día de hoy— como un insulto al usuario. Un insulto que recibe aplausos. Aplausos que retratan al que los regala. Regalos de quien no entiende el videojuego. El vacío reconocimiento del que cree disfrutar de algo que no alcanza a comprender. Y es que el potencial del *hardware* de las máquinas ha conseguido eclipsar absolutamente todo lo en verdad importa de esta industria. Hasta el punto en el que celebramos con vítores, griterío y aplausos la presentación de un chip que promete mover satélites, trazar trayectorias de misiles y localizar a Bin Laden con precisión quirúrgica mientras, además, te calienta un Cola-Cao. Qué maravilla.

Sin embargo, **hablamos de videojuegos**. Hablamos de algo que muchos se empeñan en definir como arte. Una etiqueta con un deje bohemio, que nos saca de cierta categoría maldita y nos confiere un caché especial.

Nos convencen por los gráficos. Nos embelesan con fuegos artificiales. Y por esto y mil cosas más, el videojuego está muy lejos de poder ser ubicado en una categoría artística. El día que maduremos, como consumidores, entenderemos el porqué de muchas cosas. El día en el que un chip no sea recibido con aplausos. El día en el que el público no quiera fuegos artificiales, sino nombres y firmas. Equipos y estudios. Talento y garantías. El día en el que nos sentemos en las butacas esperando que nos maravillen con una explosión de talento. Ese día estaremos un poquito más cerca de

entender que la grandeza del videojuego no la define la potencia de una máquina: sino **la potencia del equipo creativo** que lo ha cincelado.

Y es que resulta estúpido imaginarse a un grupo de amantes de las bellas artes aplaudiendo porque un fabricante de lienzos ha conseguido desarrollar un lienzo cuatro veces más grande. De igual modo sería incomprensible dar saltos de alegría porque una editorial saque sus libros con cubiertas en cuero y edición de máxima calidad, si en sus páginas no hay letras que leer.

Pero nosotros no lo sabemos, y aplaudimos. Nos dejamos las manos cada vez que nos hablan de un chip más potente que el anterior, porque creemos que los videojuegos van de eso. Y el genio detrás del prodigio es secundario.

Con la potencia como bandera de este E3 —y los que nos quedan— nos han vuelto a maravillar con imágenes cada vez más impactantes, cuidadas y alucinantes. La industria del videojuego ha sido capaz, poco a poco, de **pasar del erotismo al porno más duro**. Y la imaginación se nos ha ido por el retrete, porque ya no queda nada para ella.



Atrás quedan aquellos días en los que un pegote de píxeles nos invitaban a construir el resto de la escena en nuestra cabeza. Lejos, muy lejos, quedan aquellas tardes en las que no necesitábamos mucho más para disfrutar de una batalla inmejorable en nuestras mentes, avalada por el sello de calidad de nuestra propia imaginación. Disfrutábamos con nuestras escasas gamas de colores, nuestros píxeles como puños, nuestros sonidos electrónicos y nuestras lecturas en perfecto inglés. Las lagunas eran cubiertas por nuestra imaginación, nuestra inteligencia y nuestra **predisposición a disfrutar** de lo que nos llegaba. Si venía en inglés, se aprendía el idioma. Porque nada iba a impedirnos pasarlo bien ¿no?

Ahora la cosa es muy diferente. Ya no hay espacio para imaginarte lo que estás viendo. La potencia ha ido eclipsando aquello que no deberíamos perder jamás. Las escenas, explícitas y con todo lujo de detalles, no nos dan pie a imaginar. Nuestra predisposición ya no es la del disfrute activo, sino un corte mucho más pasivo. Esperamos de un juego que nos deje pegados al asiento, que nos lo dé todo servido. Que no le falte de nada. Que sus gráficos no se olviden del último poro. Que el doblaje sea impecable. Que esté perfectamente traducido, y a ser posible que no nos obligue a pensar demasiado.

Sé que esta tendencia no cambiará. Sé lo que está por venir. Y sin embargo, recuerdo con añoranza aquellos días en los que un pequeño *sprite* era capaz de hacerme soñar —con todo lujo de detalles— con algo mucho más impresionante que cualquier cosa que haya visto en pantalla. Y es que, por mucha potencia que quieran venderme, nunca podrán superar lo que mi mente dibujaba con tan escasa información. Sí, en pretérito.





ANÁLISIS

TEKKEN 7

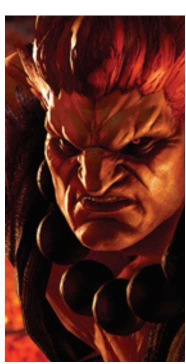
POR JUAN PEDRO PRAT

El Torneo del Puño de Hierro es toda una competición consagrada y cada año viene con nuevos participantes dispuestos a proclamarse vencedores y disfrutar de la gloria más que del premio en metálico. ***Tekken 7*** **aparca un poco las raíces de la saga** para mostrar un final de ciclo que a muchos puede saberle a poco, pero que a otros les gustará muchísimo. Tras estar un par de años cociéndose a fuego lento en las recreativas japonesas, por fin podemos enfundarnos un buen traje de combate y calentar nuestros músculos para disfrutar de las novedades que trae esta séptima entrega en consolas y PC.

Las principales armas de esta entrega **se presentan en el plano jugable** y es que enfrentarse a *Tekken 7* no va a ser cosa de novatos, aunque la franquicia sigue siendo igual de accesible para todo el mundo. Los juegos de lucha requieren del jugador un control absoluto del combatiente, pero esta iteración **va a exigirnos mucho más**, ya que hasta los más curtidos pueden encontrar alguna dificultad a lo largo de los capítulos que conforman esta aventura. Además viene con un invitado especial, que eso siempre anima un poco las cosas.

Preparaos para el siguiente combate, porque vamos a coger carrerilla y a despiezar a base de golpes lo último de Katsuhiro Harada, lo cual nos llevará unas cuantas páginas.





El gran demonio

—

Aunque su aparición es casi secundaria, Akuma ha sido muy bien adaptado al estilo de combate de Tekken respetando siempre la saga de la que viene como invitado.

TEKKEN 7 CIERRA UNA SAGA

Y CUMPLE CON SU DEBER

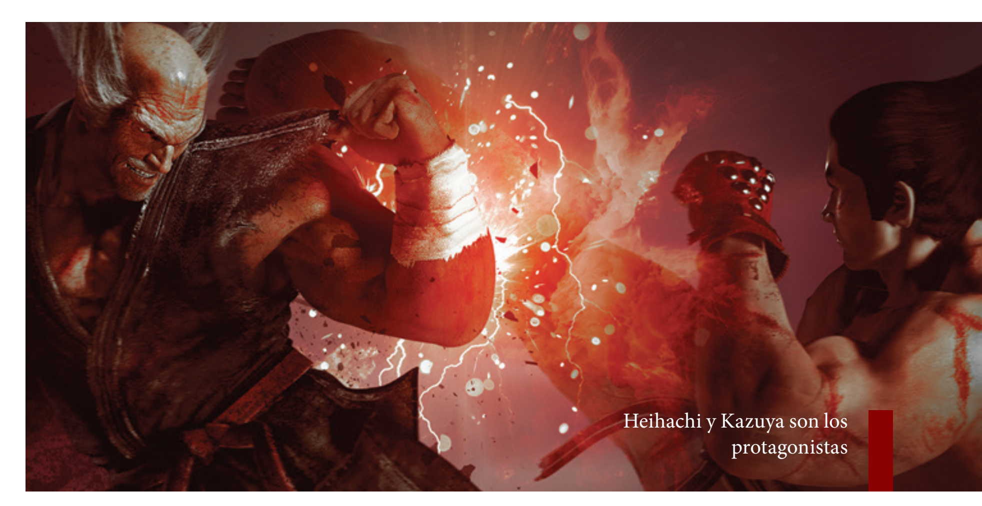
Heihachi Mishima empezó toda esta historia lanzando a su pequeño Kazuya al vacío. Aunque pensábamos que era **por debilidad**, más bien era todo lo contrario: **por miedo a su fortaleza**. La Historia de los Mishima ha sido siempre la que ha generado el movimiento en *Tekken*, ya que sus rencillas familiares son las que, realmente, han dado origen a los Torneos del Puño de Hierro.

En esta ocasión **la competición de lucha pasa a un segundo plano** y pasa a ser un elemento meramente anecdótico para articular la historia de la familia Mishima. Esta trama está contada por un periodista anónimo que sufre las consecuencias de la lucha entre la Corporación G y el Mishima Zaibatsu, o lo que es lo mismo: entre **Kazuya y Jin**. A través de diferentes capítulos, este reportero nos habla en primera persona de cómo se dio origen a la guerra y lo que supuso para él. Entrará en contacto con personajes célebres y entre explicación y explicación, habrá combates y escenas cinemáticas.

En lo que falla este modelo de historia es en que **se han olvidado por completo de lo que significa *Tekken*** (en japonés Puño de Hierro). El objetivo era concluir la saga de los Mishima y lo han hecho, pero quizá **sacrificando mucho el conocer a fondo las motivaciones del resto de personajes** que aparecen en la entrega.

Dejando esto a un lado, la propia historia tiene bastantes defectos, y es que para relatar una historia de odio entre Kazuya y Heihachi, se sirven de personajes que no introducen del todo bien. **Akuma y Kazumi** deberían jugar papeles fundamentales en la historia, y da la sensación de que **siguen bajo la sombra del eterno patriarca de los Mishima**.

El modo campaña principal viene acompañado de otro paralelo con el resto de personajes, siendo esto más parecido a lo que estamos acostumbrados. Eso sí, es un poco decepcionante, ya que solo podremos librar un combate y normalmente contra el mismo adversario, pues los personajes están emparejados.



Heihachi y Kazuya son los protagonistas

EL COMBATE LLEVADO AL EXTREMO

Tekken va de luchar, y aunque su modo historia esté por debajo de las expectativas, la lucha se ha multiplicado enormemente. El juego **ha elevado su nivel de dificultad para pedirle al jugador que no se duerma en los laureles**. Esto lo sufriremos en nuestras carnes en la campaña individual o incluso en cualquier otro modo. Destacamos la historia pues puede que nos toque repetir algún que otro capítulo debido a que el oponente encadena combos sin dejarnos respirar ni un solo instante.

Esto de la dificultad no solo se ha llevado a lo inteligente que pueda ser la máquina, sino también a los nuevos recursos de los que dispondremos para machacar a nuestro oponente e incluso darle la vuelta al combate. En *Tekken 7* se han introducido **nuevos movimientos poderosos y tácticos** que harán que nos pensemos dos veces eso de ir a saco a por nuestro oponente.

Los más destacables son los **movimientos *Rage***, que potenciarán nuestros ataques si nuestra salud cae y nos vamos al color rojo. En este momento **infligiremos más daño** y tendremos disponibles dos técnicas prácticamente letales: el ***Rage Art*** y el ***Rage Drive***. El primero es una especie de ataque final que el juego ha simplificado para que lo podamos usar apretando un botón. Una vez lo usemos, la energía se esfumará. El segundo requerirá de una combinación de botones que no estará al alcance de todos los usuarios, pero que si somos capaces de llevarla a cabo, puede llegar a hacer más daño que la anterior.

Ambas técnicas **tienen el objetivo de no dar por concluido el combate por muy poca salud que se tenga**. Si encajamos el *Rage Art*, el oponente puede darse casi por acabado. Este movimiento se puede detener protegiéndose, pero se puede activar en medio de movimientos del oponente, por lo que también es cuestión de estrategia saber usarlo.

Sumado a esto, encontramos la que puede ser la herramienta que debe dominar cualquier jugador de *Tekken 7*: los llamados ***Power Crushers***. Esta característica aparece tremendamente mal explicada en el juego, ya que en el tutorial de la historia no te explican en qué consisten este tipo de movimientos. Los *Power Crushers* **nos permitirán realizar un movimiento aunque el jugador contrario nos golpee**, absorberán el daño de los golpes contrarios pero seguirá ejecutándose. Solo son vulnerables a los golpes de perfil bajo.



El modo historia no empaña la experiencia Tekken

Para saber cómo realizar este tipo de maniobras en combate, bastará con ir a la lista de movimientos del personaje en cuestión y localizar aquel con una **etiqueta roja**. Cada personaje tendrá esta característica en un movimiento diferente.

Personalización de escándalo

Tendremos desde gafas de sol ochenteras hasta cabezas de animales, pasando por diferentes armas meramente accesorias como kunais, porras y estandartes. También habrá más peinados y colores de pelo.







NUEVOS PERSONAJES, PERO PASADOS POR ALTO

Toda entrega tiene nuevas incorporaciones que pasan a formar parte del imaginario de *Tekken 7*, pero en esta entrega **pasan bastante desapercibidos por la poca atención que se les presta** en el modo historia. Poco conocemos de Katarina Alves, de Josie Rizal o de Gigas y por ello no podemos empatizar tanto con ellos como con Jin, Eddy o Nina.

A pesar de ello, tenemos que destacar que el plantel de personajes es más que amplio y regresan grandes estrellas del Torneo del Puño de Hierro.

Sin mencionar que Akuma ha sido perfectamente acogido entre las paredes de la saga y que contará con una barra propia para ejecutar sus movimientos especiales.

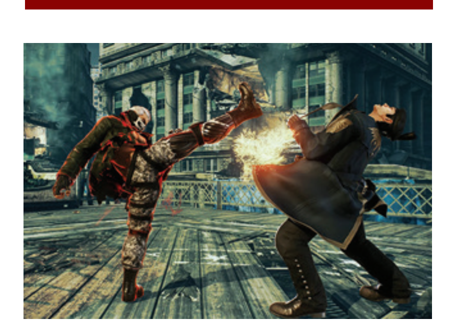
PERSONALIZACIÓN Y MODOS VARIADOS

¿Pero qué podemos hacer en *Tekken 7* además de luchar? Pues luchar amigos míos, pero **luchar con estilo**. En esta entrega no encontraremos modos divertidos y desenfadados, pero sí tendremos un modo de personalización que **nos permitirá convertir a nuestros personajes favoritos en otro completamente diferente**. Habrá a nuestra disposición cientos de objetos accesorios que se podrán comprar con la moneda del juego.

Si por el contrario no quieres tener que dejarte el dinero, puedes participar en el **modo Combate del Tesoro** para obtener recompensas por cada victoria. Este modo solo se diferencia del resto porque cada varias contiendas, nos retará con un combate especial: Turbo o de Asalto. En el primero la velocidad del juego está acelerada y en el segundo se ha aumentado la dificultad y, por tanto, la recompensa.

CONCLUSIONES

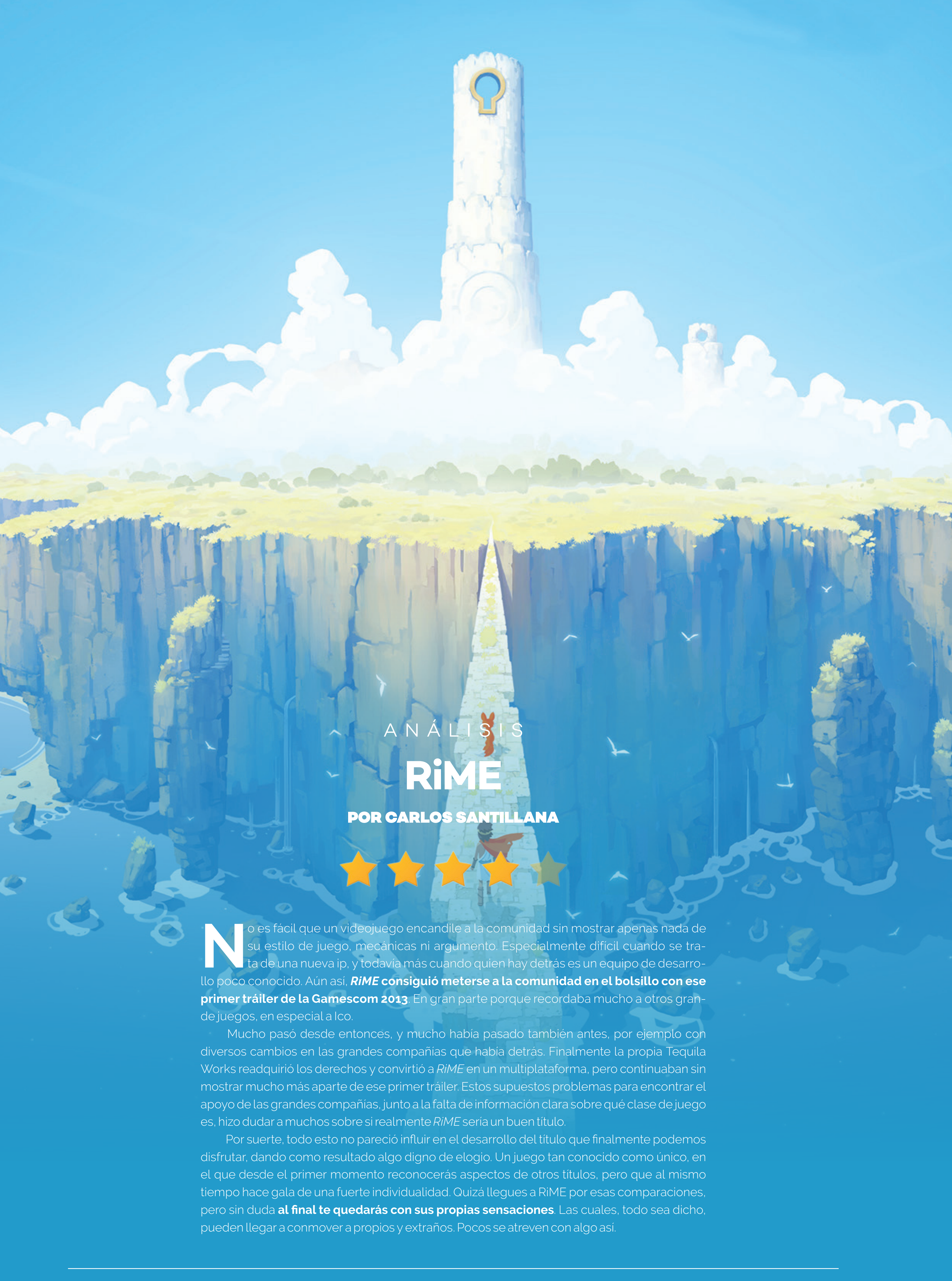
Tekken 7 regresa con un título muy completo. El modo historia arriesga siendo diferente, **pero esto no empaña la verdadera esencia de la saga: pelear**. Es más difícil, tiene más herramientas de combate y la posibilidad de convertir a Eddy en un ciervo hípster con pantalones chillones. Esta séptima entrega deja el listón bastante alto en lo que a género de lucha se refiere.



Piensa, golpea, piensa, golpea

La estrategia y el saber cuándo golpear serán claves en esta nueva entrega de *Tekken*. Los *Rage Arts* y *Power Crushers* juegan un papel fundamental en la jugabilidad de este séptimo título.

DESARROLLADOR: NAMCO
LANZAMIENTO: 02/06/2017
PLATAFORMAS: PLAYSTATION 4 | XBOX ONE | PC



ANÁLISIS

RiME

POR CARLOS SANTILLANA

No es fácil que un videojuego encandile a la comunidad sin mostrar apenas nada de su estilo de juego, mecánicas ni argumento. Especialmente difícil cuando se trata de una nueva ip, y todavía más cuando quien hay detrás es un equipo de desarrollo poco conocido. Aún así, ***RiME* consiguió meterse a la comunidad en el bolsillo con ese primer tráiler de la Gamescom 2013**. En gran parte porque recordaba mucho a otros grande juegos, en especial a Ico.

Mucho pasó desde entonces, y mucho había pasado también antes, por ejemplo con diversos cambios en las grandes compañías que había detrás. Finalmente la propia Tequila Works readquirió los derechos y convirtió a *RiME* en un multiplataforma, pero continuaban sin mostrar mucho más aparte de ese primer tráiler. Estos supuestos problemas para encontrar el apoyo de las grandes compañías, junto a la falta de información clara sobre qué clase de juego es, hizo dudar a muchos sobre si realmente *RiME* sería un buen título.

Por suerte, todo esto no pareció influir en el desarrollo del título que finalmente podemos disfrutar, dando como resultado algo digno de elogio. Un juego tan conocido como único, en el que desde el primer momento reconocerás aspectos de otros títulos, pero que al mismo tiempo hace gala de una fuerte individualidad. Quizá llegues a RiME por esas comparaciones, pero sin duda **al final te quedarás con sus propias sensaciones**. Las cuales, todo sea dicho, pueden llegar a conmover a propios y extraños. Pocos se atreven con algo así.

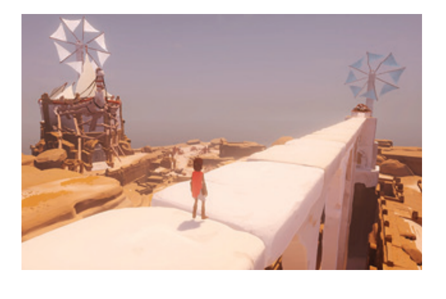
Como digo, no es ningún secreto que ***RiME* recuerda al instante a los juegos del Team Ico**, en especial al propio ICO. En los vídeos mostrados ya se apreciaba que estéticamente recuerda a una evolución de ICO, mezclado con otros como *The Last Guardian* o *Journey*; pero también lo hace en materias jugables o incluso su historia. Una historia en la que nos encontramos con un chico que la marea parece haber arrastrado hasta una misteriosa isla con toques mediterráneos, y en la que sin el menor indicio tenemos que averiguar qué hacer, o cómo salir de allí.



No solo el juego no nos proporciona ningún indicio inicial sobre nuestro objetivo, sino que el propio chico protagonista no dice una palabra, ni hay ningún tipo de texto a leer en todo el juego. Esto le añade mucho misticismo al propósito de cómo hemos llegado a esta isla, y **deberemos ser nosotros mismos los que tengamos que ir formando nuestra propia teoría con las escasas pistas que podremos encontrar por el camino**; la gran mayoría en forma de coleccionables apartados de la ruta principal.

Para no perdernos demasiado por el entorno abierto de cada parte de la isla —no es un juego de mundo abierto, aunque cada zona la podemos explorar con total libertad— **contaremos con la ayuda de un misterioso zorro espiritual**. No será nuestro fiel compañero como en los juegos del Team Ico, sino que nos irá mostrando el siguiente punto a seguir, normalmente en forma de un puzle a resolver. Aunque una vez avanzamos un poco la historia empieza a aparecer mucho menos, posiblemente para que descubrir el camino a seguir no sea demasiado sencillo.

Este camino nos irá desvelando poco a poco una extraña historia, la cual **nos costará mucho entender desde un principio**. De hecho, imagino que muy pocos, o puede que incluso nadie, sea capaz de comprender realmente de qué trata la historia de *RiME* hasta que hayan avanzado mucho en el juego, posiblemente hasta el propio final. Resulta un tanto confuso, pero todo esto ayuda a que el final nos parezca más sorprendente e impactante. Un broche final que, como mínimo, le dará que pensar al más inalterable de los jugadores, y que a muchos otros le tocará la fibra sensible en menor o mayor medida.



Más que una playa del Mediterráneo

Prácticamente todo lo mostrado sobre el juego de forma oficial era parte de la primera zona, e incluso tan solo de las playas del lugar. En realidad cada capítulo tiene su propia "temática", muy diferente entre ellos. También hace que sus mecánicas cambien.

BELLEZA Y SENCILLEZ

Llegar a este final no nos va a resultar demasiado complicado. Para suerte de muchos y puede que decepción de otros, ***RiME* queda muy lejos de suponer un desafío**. Como dije, el juego recuerda mucho a ICO también en sus mecánicas. Unos entornos abiertos donde debemos ir avanzando mediante exploración, así como resolviendo diversas pruebas de plataformas y puzles. Lo que ocurre es que en este caso ninguno de estos apartados es demasiado complejo.

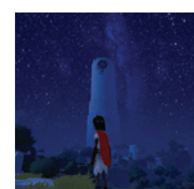
A pesar de que en teoría toda la zona de juego es parte de un único mapa, cada uno de los cuatro capítulos que componen *RiME* está separado de forma individual. Por lo que ninguna de las zonas es demasiado extensa como para que su exploración suponga un desafío. **Ni siquiera la búsqueda de coleccionables dará muchos problemas**, ya que no han querido esconderlos de formas muy rebuscadas que nos exijan mirar detrás de cada árbol; en su lugar suelen estar en caminos más o menos a la vista si miramos con un poco de cuidado, e incluso en pequeñas zonas apartadas del camino principal con sus propias plataformas o puzles. Por lo que es posible llegar a ver desde lejos un coleccionable con facilidad, para luego averiguar cómo llegar a hasta él.

Las partes más de plataformas tampoco supondrán mucha dificultad, ya que como ocurre en los títulos actuales el protagonista se agarra de forma automática, y los salientes a los que podemos agarrarnos están marcados. Además su manejo es muy sencillo, porque no cuenta con saltos dobles ni otras habilidades, basta con apuntar hasta el siguiente saliente. Y en el caso de

Una aventura en solitario

Ese pequeño zorro que hemos visto tantas veces en vídeos y material promocional de RiME no es nuestra mascota, ni tampoco un compañero fiel durante la aventura. Su papel es más místico y puntual, como una especie de guía espiritual.







POR CARLOS SANTILLANA



Reminiscencias del pasado

—

RiME ha pasado por varios cambios durante su desarrollo, y durante un tiempo incluso tuvo un componente de supervivencia. Algunos aspectos han evolucionado y otros han llegado a la versión final, como un movimiento de esquiva que no parece tener ninguna función real dentro del juego.





Excelente relación calidad/precio

—

Normalmente el precio de un título no se tiene demasiado en cuenta en un análisis, excepto en situaciones muy concretas. Y este caso sería un claro ejemplo: la decisión de Tequila Works de lanzar el juego a un precio tan competente, incluso en su edición coleccionista, merece reconocimiento.

que caigamos al vacío por un error de cálculo tampoco será un gran problema. Los puntos de control son muy abundantes y no nos creará la menor frustración por perder mucho camino recorrido.

Son los puzles los que cuentan con un mínimo de dificultad, pero la justa y necesaria para necesitar como mucho un par de minutos para solucionarlos, incluso en el caso de tener que acabar por probarlo todo. Aunque sería algo raro ya que su solución siempre está presente en la misma habitación del puzle, nada demasiado complejo. La mayoría hacen uso de la luz y la perspectiva, pero cuentan con bastante variedad usando muchas mecánicas que a menudo no se llegan a repetir, o son propias de un capítulo en concreto.

Las diferencias entre los capítulos no se reducen solo a eso. Como son zonas totalmente separadas entre sí —es el único momento en que aparece una pantalla de carga— han aprovechado para darles un aspecto único entre ellas. **Esa típica isla mediterránea resulta que es tan solo el primer capítulo del juego, siendo el resto muy diferentes en aspecto**. Pero no solo es el aspecto, también la forma de explorarlas, las mecánicas jugables y los puzles se adaptan al entorno, con por ejemplo unos capítulos donde tendremos que movernos con rapidez entre zonas bajo techo para evitar el ataque de un enorme pájaro, otras con puzles bajo el mar donde tendremos que estar pendientes del oxígeno, o incluso unas zonas donde evitar a unos extraños enemigos hechos de sombras.

Sumando los cuatro capítulos, ***RiME* cuenta con una duración de unas 6 a 8 horas**, con una duración aproximada de una a dos horas por capítulo, según nuestra habilidad. Claro que esto es si vamos de forma más o menos directa, prestando poca o ninguna atención a los coleccionables. Si vamos en su busca, su duración pasa fácilmente a las 10 a 14 horas, algo más que aceptable para este tipo de título. Aunque cabe destacar que la búsqueda de coleccionables

no es por el mero hecho de alargar su duración. Algunos tienen una relación directa con el argumento, siendo casi la fuente más importante de información con la que conocer más sobre su trasfondo. Por lo que su búsqueda debería ser una parte obligatoria de la aventura.

Una aventura que nos atrapará también por su aspecto. La sencillez de formas de *RiME* no le impiden alcanzar un muy acepetable grado de detalle, pero sobre todo le **ayuda a transmitir una placentera sensación de belleza y serenidad**. Amplias playas, escarpados acantilados, un bello lecho marino… Nos va a recordar el buen hacer de otros grande títulos con gráficos menos punteros como *The Legend of Zelda: The Wind Waker* o incluso el más reciente *Breath of the Wild*. Y si nos atrapa por la vista, el oído no se queda atrás. En la banda sonora de *RiME* vamos a encontrar piezas realmente sublimes, que son la antesala de un tema final apoteósico: una hermosa canción cantada totalmente en español. Todo un guiño a nuestra tierra de parte de Tequila Works.

RiMe trata del descubrimiento, de un sencillo y hermoso viaje cargado de emociones que nos invitan a reflexionar

PARA RELAJARSE, DISFRUTAR, Y PUEDE QUE PENSAR UN POCO

Puedo entender que no resulte fácil para algunos arriesgarse con *RiME*. Desde el principio no quedó nada claro su estilo de juego, hasta el punto que ni siquiera conocíamos la función del pequeño zorro que aparecía siempre en los vídeos. Así que, a menos que alguien se quiera arriesgar a ver algunos vídeos por internet —con mucho cuidado, he visto quien destripa casi toda la historia solo con el título— lo más seguro es que nos metamos en el juego sin muchas pistas.

Por suerte, **no pasará mucho tiempo hasta que nos demos cuenta del auténtico potencial de *RiME***. Realmente recuerda mucho a *ICO* y otros títulos, pero también demuestra que cuenta con su propia personalidad. Una pequeña joya del mediterráneo que no busca atraernos con mecánicas rebuscadas ni argumentos enrevesados, sino con algo tan sencillo como una bonita y emotiva historia en un marco entretenido y muy bello.

Claro que **no todo es perfecto**. La historia puede resultar confusa por su falta de información y por su mensaje oculto. Sus mecánicas son muy sencillas, incluso demasiado para el jugador veterano; ni siquiera en la búsqueda de coleccionables encontramos un gran desafío. Finalmente, su duración no es demasiado elevada. Sobre todo por la manía actual de compararlos con otros títulos que quizá ni siquiera tienen mucha relación.

Realmente todas esas pegas no suponen un gran problema para *RiME*, más bien definen aún más su estilo. Aquí su verdadera esencia no reside en la satisfacción de resolver un puzle muy complicado, ni en nuestra habilidad con el mando ni otras de las muchas características de otros juegos del momento que quieren demostrar que somos los mejores en algo, no. RiME va del descubrimiento, de un sencillo y hermoso viaje en el que, **además de entretenernos mientras resolvemos sus obstáculos**, nos haga pensar en algo más. Sobre todo con su emotivo final; un impactante mensaje que conmoverá a muchos. Algo que pocos juegos son capaces de lograr hoy día.

DESARROLLADOR: Tequila Works
LANZAMIENTO: 26/05/2017
PLATAFORMAS: PLAYSTATION 4 | XBOX ONE | NINTENDO SWITCH | PC

ANÁLISIS

DiRT 4

POR ALEJANDRO CASTILLO

Los amigos de Codemasters se han caracterizado por brindarnos varias de las franquicias más célebres del mundo del motor en los videojuegos, alcanzando su mayor punto de popularidad con el exitoso *Colin McRae Rally*. El título bajo el nombre del difunto piloto se encuentra en las retinas de la comunidad de PlayStation, y es que gracias a él permitió dar a conocer al gran público un deporte sin igual, del que oíamos de vez en cuando por la televisión gracias a las hazañas de Carlos Sainz. Con el paso de los años y la llegada de las nuevas generaciones, la compañía apostó con Xbox 360 y PlayStation 3 por una reinterpretación de este apasionante deporte pero sin olvidar sus raíces.

Así pues, *Dirt* llegaba al mercado. Tras cerca de diez años desde su debut, recibimos la cuarta entrega de la franquicia con más dudas de las habituales. El lanzamiento de Dirt 4 se encuentra demasiado próximo al de la anterior entrega, *Dirt Rally*, que llegó el pasado 2015 para ofrecer una experiencia cercana a la simulación. **El título que tenemos entre manos se desmarca de las exigencias de sus predecesor**, siendo una propuesta alternativa para aquellos que disfrutan con un mando entre las manos.

Esto nos lleva a pensar si la elección ha sido la adecuada o, por el contrario, la pérdida de funciones en materia jugable pesa más frente a las novedades en la progresión y mecánicas dentro de los modos de juego. Sin más dilación, arrancamos motores.

LA ESCUDERÍA DE TUS SUEÑOS

GESTIÓN Y PERICIA AL VOLANTE SE DAN LA MANO



Eventos de comunidad

Este modo de juego en linea será uno de los mayores reclamos del título, rotando de forma diaria, semanal y mensualmente.

Nada más comenzar nuestra andadura en el título se nos pedirá personalizar, con nombre y apellido, el alter ego que nos representará en *Dirt 4*. Nuestra extensión en el mundo virtual será la primera pieza de la gran novedad de esta entrega, y es que en esta ocasión **tendremos que formar nuestra propia escudería desde cero**. Esto nos permitirá tener un mayor abanico de opciones que nosotros, como piloto, podremos aprovechar. Seleccionar a nuestra personal, aumentar nuestra casa andante, contratar patrocinadores... **Nuestras responsabilidades irán más allá del volante**. El equipo se constituye de un total de nueve personas, entre los que destacan el Ingeniero Jefe, ingenieros, Agente de Relaciones Públicas, Copiloto y más. Cada uno tiene un rol especifico que nos aportará diversas mejoras para nuestro progreso.

A medida que subamos niveles de piloto, obtendremos la posibilidad de contratar personal mejor cualificado. Cuanta mejor capacidad tenga, mayor porcentaje de nuestros beneficios precisarán para aceptar nuestra proposición, por lo que ahí entra en juego un pequeño balance según los campos que queramos potenciar y viceversa. **Es importante mantener contentos a los integrantes de la escudería con la mejora de las instalaciones**; su estado de ánimo influye en su rendimiento. Por ejemplo, nuestro relaciones públicas obtendrá contratos de patrocinio más jugosos si está contento por formar parte del equipo, tal como un ingeniero reparará nuestro vehículo más rápidamente si sigue la misma estela. Todo ello girará en torno a las inversiones que hagamos con los beneficios de los diferentes campeonatos, lo que se traduce mantener un equilibrio preciso entre nuestra mejora personal —en forma de nuevos vehículos con los que acceder a más categorías— y las actualizaciones del *staff*.

Quizá se eche en falta un mayor indice de profundidad en cuanto a la relación y cómo impactan las habilidades de los trabajadores en el juego, pero para un título que rezuma tales sensaciones arcade le sienta bien, aunque es obvio que algo más elaborado tampoco estaría fuera de lugar. Es más, enriquecería la experiencia. Volviendo a la adquisición de vehículos, no es un tema obligado *per se*. El nivel de destreza y las acciones realizadas en el asfalto también servirán para que otros equipos se fijen en nuestras habilidades, ofreciendo así sus vehículos para que podamos participar en aquellas pruebas que no podamos correr por no tener en el garaje un coche apto. Sobre el papel suena bien, pero el equipo obtiene, usualmente, la mitad de los ingresos obtenidos en un campeonato determinado. **La decisión estará en vuestras manos**.



Nuestras responsabilidades irán más allá del volante

En absolutamente todos los eventos en los que compitamos alrededor del juego tendrán su repercusión en nuestras finanzas y nivel de piloto, compartido entre los modos de juego al completo. El llamado *"modo carrera"* tradicional se compone de



Variedad de catálogo

—

Dirt 4 cuenta con un total de cincuenta y cinco vehículos, divididos entre las cuatro principales categorías.



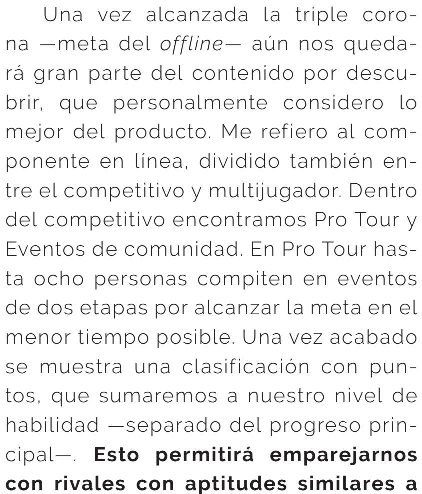




cuatro disciplinas: **Rally, Landrush**, **Rallycross** y **Rallies históricos**. El primero es la vertiente clásica de todo juego de rallies que se precie, dividiéndose los eventos en diferentes etapas a lo largo del mundo. Los dos siguientes se centran en carreras cara a cara en circuitos cerrados, utilizando buggies y vehículos deportivos, respectivamente. Por último, los Rallies históricos se caracterizan por el uso de coches emblema de los años sesenta, setenta, ochenta y noventa. Esto, junto a las rutas, crean varios de los desafíos más exigentes de *Dirt 4*.

Dentro de ellos encontramos una división por carnets. Es decir, **completar con éxito las pruebas de un nivel nos reportará un nuevo carnet dentro de la disciplina**, permitiéndonos participar en los siguientes eventos dentro de ese rango y sucesivamente. Completar cada una de las disciplinas desbloqueará un nuevo modo de dificultad, llamado intrépido. Aquí es donde comienzan los primeros tragos amargos. **Quienes estén habituados al género encontrarán que el desafío en líneas generales es bastante suave**, demasiado me atrevería a decir. Esto se debe principalmente a varios factores. Por una parte está la cuestión más importante: la jugabilidad. Podemos utilizar dos estilos de juego según nuestras preferencias, *gamer* y simulación.

En el primero, los daños y los efectos del clima y el tipo de terreno apenas tienen impacto en el vehículo, mientras que la simulación sí, pero el contraste no es tan drástico como debería para decepción de aquellos jugadores provenientes de *Dirt Rally*. Unido a que la inteligencia artificial ofrece demasiadas concesiones en tiempos marcados —notorio en etapas de punta a punta—, hace que la experiencia en solitario se vea por debajo de las funciones en línea. Esto no quiere decir que no sea disfrutable, en absoluto, pero el sector purista no verá reflejado su corriente de juego en *Dirt 4*. **Para todos los que ansían un título enfocado en las directrices arcade, están de enhorabuena**.



Una vez alcanzada la triple corona —meta del *offline*— aún nos quedará gran parte del contenido por descubrir, que personalmente considero lo mejor del producto. Me refiero al componente en línea, dividido también entre el competitivo y multijugador. Dentro del competitivo encontramos Pro Tour y Eventos de comunidad. En Pro Tour hasta ocho personas compiten en eventos de dos etapas por alcanzar la meta en el menor tiempo posible. Una vez acabado se muestra una clasificación con puntos, que sumaremos a nuestro nivel de habilidad —separado del progreso principal—. **Esto permitirá emparejarnos con rivales con aptitudes similares a las nuestras**, o lo que es lo mismo, un competitivo clásico de toda la vida.

Por otra parte, los eventos comunitarios son pruebas variadas de tiempo limitado, en concreto **se despliegan dos diarios, uno semanal y otro mensual**. Está enfocado única y exclusivamente a las categorías de Rallies y Rallies históricos; si no tenemos un vehículo apto para la competición, el titulo nos brindará la oportunidad de conducir uno prestado. Una vez completada una prueba, se subirá nuestro tiempo a los marcadores mundiales, y según nuestro rendimiento se nos colocará en un peldaño u otra del podium. Cuanto más alto estemos, mayores ingresos obtendremos, y es que **completar estos eventos es una fuente importante para nuestra economía**, máxime cuando estemos en pleno proceso de completado del modo carrera.

Una entrega numerada de la franquicia no sería igual sin su despliegue de modos alejados de las



Paso a paso

—

Completar con éxito las pruebas dentro dentro de las disciplinas hará aumentar el valor de nuestro carnet, con el que acceder a nuevos eventos.

pistas tradicionales. Afortunadamente esta locura sobre ruedas no cobra peso real, manteniéndose en un segundo plano. *Joyride* engloba diez secciones de seis pruebas cada una entre las que se encuentran modos a realizar en un área inédita. **Alcanzar la medalla de oro, al contrario que en el resto del juego, si que se convierte en una tarea más complicada**. De hecho estamos ante una evolución de la yincana de anteriores entregas, siendo mucho más disfrutable que los tediosos circuitos de habilidad.

Otra de las cuestiones que echamos en falta es una mayor variedad de trazados. Pese a que el título cuenta con un generador de rutas, las sensaciones al volante no terminan de ser igual de frescas que en las primeras horas de juego a pesar de que una función de tamaña magnitud debería ofrecer precisamente eso, frescura a lo largo de las horas. Gran parte de la culpa puede encontrarse en las pocas localizaciones en términos visuales, lo cual acrecienta la fatiga del jugador. **Volvemos a tener, de nuevo, con un encuentro de sensaciones**, pues en lo jugable suelen ser exigentes —sobre todo las que plasman más de diez kilómetros de ruta—.

Depende del evento en el que nos encontremos, tendremos la oportunidad de visitar una zona de mantenimiento donde, junto a nuestro equipo, pondremos a punto el coche al que nos subiremos. Ahí podremos mejorar los componentes de cada zona —motor, embrague, transmisión...—, hacer tareas de reparación en caso de daños y ajustar alguna que otra faceta para exprimir el rendimiento mecánico. Realizar acciones consumirá un tiempo determinado antes de salir a la pista; si sobre pasamos la media hora recibiremos una penalización. **La gestión del cronómetro es fundamental** cuando compitamos en rallies de varias etapas, pues que las piezas del coche se desgastarán a cada tramo —además de algún imprevisto—. Tendremos que decidir si nos compensa arreglar, por ejemplo, nuestra caja de cambios, o arriesgar con la que tenemos instalada con vistas a ahorrar tiempo y dinero. Los peligros acechan también en la pista: pinchar una rueda, esquivar a rivales que estén reparando su vehículo o baches de lodo son algunas de las trampas que el destino nos desplegará.



Construyendo tu escudería

Contratar a nuestro personal, mejorar las instalaciones y otras tareas, serán responsabilidades extra que irán más allá de ponernos al volante para crear nuestra propia marca.

CONCLUSIONES

Dirt 4 es una experiencia que para los seguidores más exigentes del mundo del motor terminará siendo insípida si tenemos en cuenta trabajos previos y la competencia. Al contrario de lo que suele suceder, la comunidad que guste de propuestas de tono arcade encontrarán una obra adaptada a sus exigencias jugables con el mundo del Rally como telón de fondo, lo cual es difícil de encontrar hoy día. **Su amplio abanico de opciones de juego y el éxito de los desafíos en línea permiten a *Dirt 4* brillar en la franquicia**, pero no con la intensidad que esperábamos.

DESARROLLADOR: CODEMASTERS
LANZAMIENTO: 29/11/2016
PLATAFORMAS: PLAYSTATION 4 | XBOX ONE | PC



ANÁLISIS

ARMS

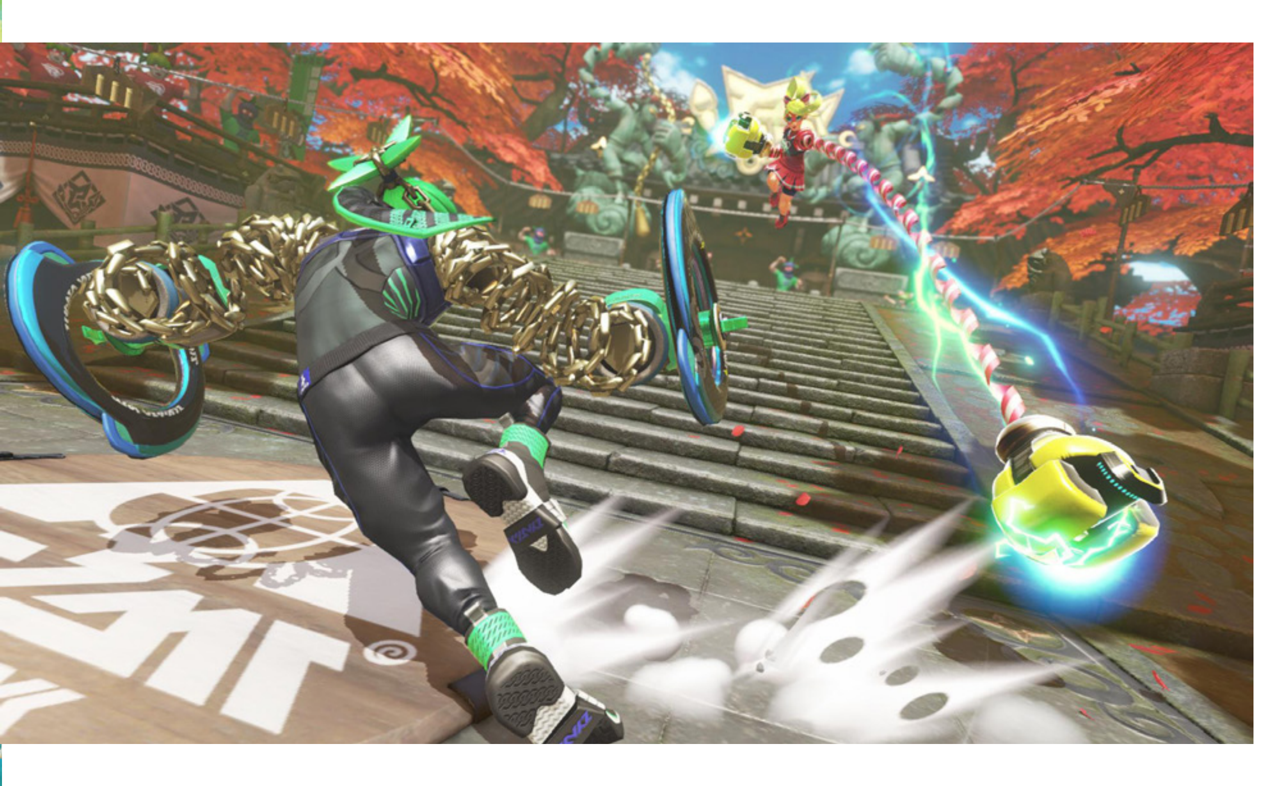
POR JUAN TEJERINA

La nueva apuesta de Nintendo ya está entre nosotros, y se perfila como un juego con **un futuro interesante.** Recalco el tiempo futuro, porque el producto que ha llegado a nuestras manos es eso: **un buen comienzo**. Una primera tentativa que sienta una serie de bases que podrán ser explotadas en un futuro, pero que no ocultan la realidad de un juego que se siente incompleto.

Precisamente por tratarse de Nintendo, **hay una serie de garantías i**neludibles que invitan al optimismo. Pero, también por tratarse de Nintendo, es mandatorio **exigirle un poquito más.** En caso de *ARMS*, si bien el juego resulta divertido, lo cierto es que al cabo de unas pocas horas tienes la sensación de haberlo visto prácticamente todo, pues el contenido es escaso y los incentivos para avanzar en él no son lo suficientemente atractivos.

Carente de un modo historia que nos hable de un lore que es inexistente en el juego, ARMS propone una jugabilidad directa y sin misterio. Desde el minuto uno, tendremos a nuestra disposición un plantel de diez personajes junto con todos los modos de juego disponibles.

A pesar de la impresión inicial de escasez, **el juego brilla en muchos aspectos que no pueden pasar desapercibidos**. Y es que *ARMS* es un caso muy similar al de *Overwatch*, de Blizzard. El juego salió con lo básico y fue creciendo con el paso del tiempo. Con lo que sólo nos queda esperar que Nintendo aproveche el buen tirón comercial del título para insuflarle una más que necesaria vida que garantice estabilidad en su base de jugadores.





Diez personajes para comenzar

—

ARMS propone una parrilla inicial de tan sólo diez personajes, una cantidad que puede antojarse escasa —o no— según el baremo de cada uno El problema principal de los personajes es que, en términos jugables, no hay mucha diferencia entre ellos. Pues sus habilidades únicas son, en la mayoría de ocasiones, meramente anecdóticas.

PUÑETAZOS A DOS BRAZOS

¡NO BAJES LA GUARDIA!

Como toda nueva IP, es de recibo aplaudir la valentía de un estudio a la hora de brindar algo nuevo y no una *'secuela de una secuela'*. Con *ARMS*, Nintendo ahonda un poco más en su afán de expandir —poco a poco— su universo. Y es que después de la buena acogida de *Splatoon*, se les ve un poco más animados a la hora de explorar nuevos territorios.

En esta ocasión, *ARMS* **llega para hacerse un hueco en el género de la lucha** gracias a una propuesta diferente y que se aleja bastante de cómo habíamos concebido el género hasta la fecha.

Lo primero que llama la atención de *ARMS* es su carismático diseño. El juego rebosa carisma, color y buen gusto a la hora de crear y recrear tanto su universo, como los entornos y los diez personajes principales que nos acompañan de lanzamiento con el título. Un diseño sólido que hace creíble la premisa del título: **luchadores con brazos extensibles.** Una suerte de combates de boxeo con puñetazos de larga distancia que aterrizarán en nuestra mandíbula de manera directa, o trazando parábolas imposibles.

La parrilla inicial de personajes, si bien es escueta, cuenta con una gran diversidad entre sus personajes. Habrá hombres, mujeres e incluso seres que no podrían ser englobados en ninguna de estas categorías. Cada uno de ellos —en principio— dispone de tres brazos diferentes que podrá llevarse al combate. En cada ronda, se podrá cambiar la combinatoria de brazos: pero en el maletín **sólo podemos llevar tres**. Sin embargo, a lo largo del juego iremos desbloqueando otros brazos disponibles en el catálogo del juego, con los que **podremos personalizar** más a nuestros protagonistas.

Más allá de los brazos intercambiables, los personajes muestran diferencias entre sí. Es de recibo decir que, acostumbrados a juegos de lucha donde cada personaje es un mundo, *ARMS* **no ofrece una experiencia similar.** En su lugar, los personajes serán muy similares entre sí, y la mayor diferencia jugable la marcarán los brazos que decidamos llevar equipados. Es cierto que los personajes cuentan con características únicas a tener en cuenta —Ninjara puede desvanecerse en el aire, Master Mummy curarse al protegerse...— pero, en general, estas diferencias **son secundarias** y no tienen un impacto real



POR JUAN TEJERINA



Puños parabólicos

—

Gracias a la dirección que tomemos con el joystick al disparar nuestros puños, podremos conferir las trayectorias con arcos más amplios. Una buena combinación de puños arqueados y directos hará que nuestro rival encuentre más difícil poder zafarse.





¡A ganar más brazos!

—

Pagando la correspondiente cantidad de monedas, podremos participar en un minijuego que irá lanzándonos dianas, relojes y objetos con el objetivo de que acabemos con todos ellos. Las dianas darán puntos, los relojes nos permitirán jugar más tiempo ¡y los objetos son nuevos brazos!

en el sentir del personaje. O al menos, no tan real como puede ocurrir en otros juegos. Siendo así, es posible que la elección de personaje acabe basándose más en una cuestión de gustos estéticos y no jugables. Algo que, a un servidor, le ha sabido a poco. En ocasiones se agradece que los personajes tengan diferencias radicales, y en el caso de *ARMS* **no es así.**

En cuanto a la variedad de brazos, es lo suficientemente amplia como para ofrecer una diversidad jugable interesante. Encontraremos brazos que nos permitirán asestar puñetazos directos, y también otros que nos invitarán a dar golpes parabólicos. Incluso habrá una suerte de martillos, chakrams, bolas gigantes, misiles dirigidos y escudos (por decir unos pocos). Así que la variedad será suficiente para escoger con sabiduría.

A la hora de trasladar este abanico de posibilidades al campo de batalla, **la situación se enrarece** un poco. A pesar de que sobre el papel no suena igual lanzar un puñetazo que un misil teledirigido, lo cierto es que —en la práctica— **es muy similar.** Cada puñetazo que lancemos supondrá un impacto en nuestro rival en caso de alcanzarle, y aplicará un efecto concreto en caso de que el golpe vaya cargado previamente. La carga de los golpes **se hace un poco difícil al principio,** ya que sólo ocurre tras protegernos o al aterrizar de un salto: momento en el cual brillarán nuestros puños y podremos dispararlos con la garantía de que —en caso de impacto— aplicarán un efecto. Dichos efectos son de lo más variopintos, vienen especificados en los brazos a la hora de escogerlos, y pueden hacer arder al rival o congelarlo y ralentizarlo. Cuál escojamos dependerá de nuestras preferencias.

Los combates, en la práctica, serán más estratégicos de lo que en un principio podríamos advertir. Dar golpes a lo loco o aporrear botones supondrá una derrota segura, con lo que **tendremos que estar muy atentos a los movimientos de nuestros rivales** y aprovechar los momentos en los que tienen la guardia baja para castigar sus errores. Si no lo hacemos bien, serán ellos quienes penalicen los nuestros y el vencedor será aquel que haya sabido aprovechar estos momentos.

En este aspecto, se echa de menos la posibilidad de **personalizar el mapeado de botones.** Si bien es cierto que el juego cuenta con un control de movimientos, éstos quedan totalmente desaconsejados dada su naturaleza imprecisa (incomparable a la del buen manejo de los botones). Sin embargo, el hecho de no poder remapear los controles como nos guste, hace que movimientos imprescindibles —como la protección— queden prácticamente inaccesibles en el botón L3, mientras que otros —como los puñetazos— estarán repetidos tanto en gatillos como en los botones A y B, teclas mucho más accesibles.

La campaña podrá llegar a mostrar un baremo de dificultad irritante si nos vamos más allá del nivel 5, encontrándonos con rivales muy capaces de frustrarnos. Sin embargo, avanzar en este modo (y en cualquier otro) acabará dándonos monedas, que servirán como pago para el minijuego que nos perimtirá ir consiguiendo nuevos brazos y ampliar nuestra colección.

Asimismo, el juego hace gala de un modo **contra 100 enemigos**, donde nos pasearemos entre hordas de rivales para derrotar a cien de ellos lo antes posible. Lo interesante de este modo está al final, cuando aparece una suerte de *semiboss* que es quien realmente da sentido al paseo anterior.



> *No poder mapear los botones es una carencia que debe ser solventada.*

El modo online es, con total seguridad, la mayor apuesta de Nintendo con *ARMS*. A pesar de sus restrictivas políticas a la hora de contactar con usuarios a través de sus plataformas, el juego nos introducirá en un *lobby* de espera (tanto si jugamos solos, como si jugamos con un compañero). En este centro de reuniones virtual, iremos viendo cómo los presentes se van emparejando de manera aleatoria con otros rivales en distintos modos de juego. Modos que oscilan desde el combate mano a mano, al combate por equipos o curiosas adataciones del baloncesto —encestando a nuestros rivales— o el voleibol, jugando con una pelota que acabará por explotar en el campo rival.

En definitiva, *ARMS* sienta las bases de un juego con mucho margen de mejora y con mucho potencial para aumentar su oferta jugable. De Nintendo dependerá sacar provecho de ello y conseguir convertir a su nuevo retoño en un juego con perspectivas de futuro.

DESARROLLADOR: NINTENDO
LANZAMIENTO: 16/06/2017
PLATAFORMAS: SWITCH



ANÁLISIS

VALKYRIA REVOLUTION

POR ALEJANDRO CASTILLO

Otro conflicto sacudió Europa. La aclamada serie por parte de Sega vuelve a la primera línea de actualidad en nuestras fronteras. *Valkyria Revolution*, su último *spin-off*, aterrizó en tierras niponas el pasado mes de enero; tan solo seis meses separan un lanzamiento y otro, algo realmente sorprendente si tenemos en cuenta otros ejemplos bajo el mismo sello —como la franquicia *Yakuza*—. Quizá sea por la apuesta de la compañía por el mercado occidental por lo que se han depositado grandes esperanzas en él, aunque bien es cierto que la respuesta en Japón ha sido un tanto… dispar, sobre todo si entramos en una comparación directa con *Chronicles*.

Nos encontramos ante un *Action RPG* con grandes dosis —más si cabe— argumentales, enfocándose principalmente **en la relación entre los personajes y cómo maduran** conforme el conflicto se agrava. Debido a la naturaleza de la propuesta, los cambios son más significativos frente a los que estamos acostumbrados en la serie troncal, y he de confesar que no todos han sido para bien. De hecho, ha perdido gran parte del atractivo tanto jugable como visual. En esto último no me refiero a tecnicismos ni otros problemas referentes al aspecto gráfico, sino a su dirección artística.

Esta pequeña desviación de la acción principal en *Valkyria* es equiparable a la ocurrida hace escasos años con la marca *Xcom*. 2K Games se atrevió a llevar el clásico de estrategia al mundo de los *Third Person Shooters*, pero el resultado no terminó de convencer a los recién llegados, y menos aún a su público. **¿En qué punto se encuentra Revolution?** A continuación lo descubriréis.



El círculo de los cinco

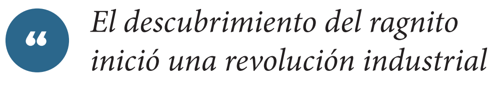
En la actualidad se les conoce como los traidores del Reino, pero la realidad de sus acciones permanece entre las sombras.

El descubrimiento del ragnito inició una auténtica revolución industrial en Europa. La naturaleza brindó al mundo la etapa de mayor esplendor a nivel tecnológico. El progreso vivido era tal que redujo los procesos de creación y experimentación en cientos de siglos. Este marco temporal fue conocido como **la Revolución Azure**. Pero poco a poco la codicia de las diferentes naciones por obtener un trozo del pastel terminó resultando en lo inevitable: **la guerra**. De nuevo, el ser humano no estuvo a la altura de la circunstancias; el precio a pagar por tamaño poder fue realmente alto.

Un siglo después de dicho acontecimiento el mapa global cambió para fortuna de unos pocos, dominando Europa con mano de hierro. Pero algunas naciones resisten, como es el caso del Reino de Jutland, una pequeña región al Sur y hogar de los protagonistas. Lo que una vez fueron tierras prosperas gracias al poder del maná, se han convertido en un paraje decadente. Sus ciudadanos han perdido la esperanza de poder prosperar allí, e incluso algunos se ven forzados a emigrar pese a saber que las condiciones dejarán mucho que desear. Esto se debe al embargo económico impuesto por sus vecinos de frontera. **El Imperio Ruzi tiene sometido al Reino por completo**, pero un pequeño grupo de leales a la corona detendrá de una vez por todas esta opresión.

El foco de atención se centra principalmente en el escuadrón anti-valkyria de Jutland, llamado Vanargand. Liderado por el Capitán Amleth Grønkjær y sus allegados, son la élite del ejercito del Reino y responsables de comenzar la guerra entre Jutland y el Imperio Ruzi. Por unas cuestiones que no revelaré, este grupo forma a su vez **el Circulo de los Cinco**, donde en comunión juran conspirar tanto política como militarmente para acabar de una vez por todas con la influencia del Imperio en Europa. Sin embargo, la gran particularidad de todo este entramado es que nuestra perspectiva comenzará con una amena charla entre un estudiante y su profesora, siendo esta última la narradora de los acontecimientos que viviremos en el plano jugable.

En la actualidad, los integrantes del Circulo de los Cinco descansan sobre una zanja común, **repudiados** como traidores del Reino. Pero la realidad es bien diferente. Será en la aventura **cuando descubramos sus verdaderas motivaciones** y de cuáles eventos fueron testigos para acabar con semejante mancha en su historia. Como decía en las primeras líneas, *Valkyria Revolution* se centra casi por completo en el desarrollo de la trama y sus personajes. La mayor parte del tiempo **estaremos presenciando cinemáticas** donde los integrantes del pelotón interactúan entre sí antes, durante y después de las misiones, además de toda la retahíla de sucesos secundarios a los que estamos acostumbrados en este tipo de proyectos.



El descubrimiento del ragnito inició una revolución industrial







Lo cierto es que como producto secundario de *Chronicles* **funciona realmente bien en términos argumentales**, pues permite conocer desde otra perspectiva qué ocurrió en otras partes de Europa. La narrativa se encuentra establecida de forma clásica y se desarrolla únicamente en las secuencias de vídeo, casi **nada en el ámbito jugable**. Algunos pequeños giros de los acontecimientos pueden advertirse antes de que tengan lugar, y el guión suena a menudo como **la típica historia de venganza y traición de la factoría japonesa**, pero al menos merece la pena por conocer a cada uno de nuestros compañeros. Un consejo: no os dejéis llevar por los

La revolución Azure

El descubrimiento del ragnito inició una época de esplendor para la industria, pero las naciones en Europa terminaron luchando por acaparar su poder.





aspectos estereotipos que despliegan, **merece la pena ahondar en ellos.**

Las calles de Elsinore serán el punto de encuentro de Amleth y cía. Manejaremos en todo momento al Capitán, y será en ella donde tendremos la oportunidad de **realizar mejoras tanto para nuestro equipo como para nosotros mismos.** La factoría, por ejemplo, permite intercambiar sellos de magia obtenidos por los escenarios para aumentar nuestras aptitudes con el maná, obteniendo ventajosos hechizos de diferentes elementos a nuestra elección. Frío, fuego, tierra… **cada elemento será útil para determinados enemigos**; tened en cuenta que la maquinaria bélica del Imperio se compone también de numerosas máquinas de guerra, insufladas por el ragnito.

Pero la carta de acciones no termina ahí; debido a que es la mayor fuente de propuestas tecnológicas de toda la comarca, estarán a nuestra disposición diferentes planos experimentales con los que investigar y producir nuevas armas. Aunque todo ello tiene un precio, claro. Tras la factoría, conviene echar un vistazo a las provisiones encontradas en los tenderos de la calle principal. Es el caso de la sastre, a la que podremos encargar nuevas vestimentas con diferentes efectos. Al contrario que los hechizos, **las vestimentas se comparten entre todos los integrantes de la escuadra**. Rondar por las calles también revelará oportunidades de conversación opcionales. Algunos amigos de Amleth pasarán sus pequeños ratos de ocio en la cafetería, o simplemente observando el género de los mercaderes. No estará de más acercanos a ellos, pues-

Elsinore, hogar de hogares

La Capital de Jutland será nuestro punto de encuentro entre los compañeros y Amleth, amén de ser el lugar donde mejorar nuestro equipo.

to que revelarán pequeñas capsulas de información con las que profundizar en la relación entre Amleth y el resto.

A medida que avancemos en la trama **se desbloquearán nuevos lugares con diversos propósitos**, aunque permaneceremos más tiempo en el cuartel general de Vanargand. Será allí donde decidiremos adónde irán a parar los recursos obtenidos durante nuestras incursiones, los pertrechos que llevaremos a la batalla y la operación que realizaremos a continuación. Aquí comienzan **las primeras dudas con el título**, y es que la gestión del inventario realmente no es muy útil —cuando debería serlo—. No importa mucho qué magia lleves, pues actúan de manera similar por más que las mejores, ni las armas que incorpores; pues en el combate no pasaremos excesivos apuros.

Esta **falta de profundidad** se extiende por completo una vez estemos en el campo de batalla. Al tratarse de un *ARPG* las acciones de nuestro personaje se **ocurren en tiempo real**. Contaremos con dos barras diferentes, acción y maná. En la primera, cada ataque la consumirá por completo, pero se regenera a los pocos instantes de asestar el golpe. Maná, en cambio, tiene unos puntos delimitados que se restarán conforme realicemos hechizos. Para utilizar nuestro arsenal equipado tendremos que abrir un menú radial formado por magia, armas de fuego y otros objetos útiles; esto ralentizará el tiempo, lo cual ayudará a la hora de lanzar un hechizo previo apuntado.

Por la parte de los enemigos no mejora mucho. Tal como comenté con anterioridad, las filas del Imperio Ruzi están formadas por infantería tanto a pie como mecanizada de lo más variopinta. Los soldados comunes forman el mayor número de tropas que encontraremos a nuestro paso, pero el uso de vehículos, acorazados y tanques estará a la orden del día. Si acabamos con el soldado de mayor rango de una tropa adversaria o nuestras acciones impactan como una bola de demolición, estos entrarán en varios estados de ánimo negativos: desde verse mermada su capacidad de reacción hasta huir despavoridos del recinto. Ojo, lo mismo puede ocurrir con nuestros compañeros, pero pocas veces seremos testigos de ello.



DIRECTOR

TAKESHI OZAWA

...

Director de Valkyria Revolution, es el máximo responsable de que en 2008 una pequeña propiedad intelectual bajo el sello de Sega impactara en el mercado nipón. Valkyria Chronicles fue el primer paso para poder afianzar una marca extraordinaria.

—

"Quiero entregar, en términos de diseño, una experiencia única a los jugadores."

—

Actualmente él y su equipo se encuentran trabajando en una nueva entrega de la franquicia aún no revelada. Todo apunta que trataría la vuelta de la rama principal: Chronicles.

Desafortunadamente **la inteligencia artificial brilla por su ausencia**. Podemos comprobarlo nada más iniciemos nuestra andadura por el juego. Por más que la compañía haya introducido algunos elementos como las coberturas, estados y elementos, casi se podría decir que **no son para nada útiles** en nuestra experiencia. Están ahí, sí, pero son una anécdota. Mis sensaciones con el combate son terriblemente malas, empezando por la nula capacidad de estrategia necesaria para avanzar por los niveles. Me encuentro ante una sucesión de usos del ataque básico mientras doy vueltas alrededor del enemigo a abatir. Sí, tal como suena. Con los mecánicos ocurre exactamente igual: atacar sin cuartel su punto débil para luego asestar los golpes finales. **La magia no está balanceada** todo lo que debería, y contaremos con excesivo poder desde los primeros instantes de la partida.



Conclusiones

Valkyria Revolution está **lejos** de ser un producto de altas dosis de calidad para el público general. Sus intenciones son buenas con el cambio en el sistema de combate, pero nada de lo que se podría esperar de un título que forma parte de una de las mejores propiedad intelectuales hoy en día por parte de Sega. Durante las cerca de **veinticinco horas de trayecto principal** no he conseguido alcanzar en absoluto las cotas de disfrute con las que llegué con *Valkyria Chronicles*. El título ha perdido todas las características que hacían únicas a la obra primigenia, siendo un juego más del mercado nipón que no satisface ni a conocidos ni a extraños.

Tan solo existe un atisbo de luz y por lo que realmente puede ser atractivo para el público acérrimo a la marca: **el argumento y sus personajes**. Más allá no encuentro motivos de peso para recomendar un producto que parecía ser la vuelta de *Valkyria* a Occidente.



Adversarios no tan feroces...

—

Las tropas del Imperio Ruzí sufren de una pobre inteligencia artificial. Acabar con ellos no será una tarea difícil.



PULSA START

FINAL FANTASY XII:
THE ZODIAC AGE

La duodécima fantasía final es una entrada en la serie muy infravalorada, y que más de una década después, parece que por fin recibirá el reconocimiento que merece con la remasterización de la segunda versión del título.

por Javier Bello

La versión de Juego de Tronos del universo de Final Fantasy



Final Fantasy XII The Zodiac Age es el remozado de lo que se conocía como *International Zodiac Job System*, una actualización del título que llegó un año después del lanzamiento del original en territorio japonés y que incluyó unas cuantas mejoras y cambios.

Su historia nos situaba en el Reino de Dalmasca, una pequeña nación asentada entre dos grandes imperios y con los que inevitablemente se vio forzada a combatir, terminando por ser conquistada y ocupada por uno de ellos a pesar de todos sus esfuerzos. El protagonista —o supuesto protagonista como se verá luego— de esta historia es Vann, un joven huérfano víctima de estas guerras, que sueña con convertirse en un pirata del aire y aventurarse por los cielos. Cuando un príncipe imperial es enviado a Dalmasca para ejercer como consul, Vann se cuela en el palacio durante las celebraciones con el fin de robar algo de valor que le permita hacer realidad sus aspiraciones. No obstante, allí se topa con Baltier y con Fran, dos piratas del aire que andan detrás de una peculiar gema que el joven acaba de agenciarse. Durante la consiguiente persecución los tres se topan con un grupo de la resistencia comandados por Ashe, la princesa del reino. Eventualmente todos se ven forzados a colaborar para salir del paso y unirse a las diversas fuerzas que apoyan el movimiento para **derrocar al Imperio que está ocupando la nación y recuperar su hogar**. Al grupo protagonista se unirían Penelo, amiga de la infancia de Vann, y Basch, un supuesto traidor y antiguo caballero que busca limpiar su nombre y liberar su patria.

Estos seis protagonistas serían acompañados durante la aventura por secundarios temporales durante algunos tramos del juego, a medida que se desenvolvía la historia y se complicaban sus tramas, **girando la mayor parte del peso de la misma sobre Ashe, Basch y Baltier**, junto con las conexiones políticas de todos ellos. Fran tenía algunos momentos destacados, pero desafortunadamente funcionaba poco más que como una leal compañera para Baltier y personaje fanservice, agravándose esto último cuando visitábamos su aldea natal. Por otra parte, **Vann y Penelo son tal vez uno de los eslabones débiles de la aventura**, ya que a pesar de su rol como protagonistas, no juegan un gran papel en la historia más allá de acompañar el resto de personajes, con una implicación progresivamente menor a medida avanzaba el guión, aparentando ser poco más que secundarios o los ojos del espectador para esta historia.

La Alianza de Ivalice

—

Final Fantasy XII pertenece a un conglomerado de títulos que incluye a la saga de *Final Fantasy Tactics* y *Vagrant Story*, asentándose todos en el mundo de Ivalice y contando historias de corte más adulto, con temáticas enfocadas en la guerra y las intrigas políticas entre naciones.

POR JAVIER BELLO



El sistema Gambit dividió a los fanes entre el amor y el odio por el juego

De todas maneras, la épica y el mundo que nos presenta *Final Fantasy XII* esta muy bien construida y narrada. **La dirección artística del título y la calidad de su ejecución explotaban al máximo la PlayStation 2**, con un resultado que no solo fue increíble para la época sino que mantiene un nivel más que notable para los estándares de hoy en día con su remasterización en alta definición.

Contando con esta base y un nivel técnico excepcional, uno se preguntaría por qué esta entrada en la serie terminó siendo tan impopular para muchos. La respuesta a eso se puede resumir en una sola palabra: **los Gambit**.

Final Fantasy XII fue **el primero de toda la saga en prescindir de los combates aleatorios** en sus extensos mapas. En lugar de eso, los enemigos campaban a sus anchas por estos parajes. Los combates se suceden en tiempo real con un sistema que bautizaron como Batalla de Dimensión Activa, iniciándose una confrontación cuando estuviésemos cerca de un enemigo. Para poder gestionar a los personajes sin tener que detener la acción se ideó un sistema llamado Gambit, que **nos permitía personalizar la inteligencia artificial de cada uno de los miembros del equipo** para todo tipo de situaciones. Las mecánicas iban desde opciones sencillas como atacar al enemigo más cercano o resucitar a los compañeros caídos con una pluma de fénix, pero disponía de mucha profundidad para adaptar la estrategia del grupo a todo tipo de situaciones: como lanzar el hechizo de Cura cuando un compañero estaba a menos de un porcentaje específico de su vida, lanzar el conjuro de Oleo sobre un enemigo para seguir a continuación con Piro ya que el primero duplicaba los daños por fuego, o establecer rutinas de conjuros de potenciación como Prisa o Coraza cada vez que se iniciaba una pelea.

El sistema es increíblemente extenso, pudiendo hilvanar las tácticas de cada personaje con todo lujo de detalles y automatizar todo combate de forma estratégica. Y si, se podían dejar las acciones de cada personaje en automático, **sin que hubiera necesidad de que introdujéramos ningún comando**, saliendo victoriosos sin problemas si habíamos elegido nuestros Gambit sabiamente.

The Zodiac Age no altera esta fórmula básica, pero si que **introduce importantes cambios y novedades**. Para empezar, la más importante es la propia coletilla del título. Originalmente, todos los personajes podían aprender todas las habilidades, magias y equipaciones del juego en el llamado tablero de licencias, una enorme cuadrícula llena de talentos que desbloqueábamos invirtiendo los puntos que ganábamos al subir de nivel. La nueva versión desecha dicho método en favor del **sistema de trabajos zodiacal**, un set de doce ocupaciones que se reparten todos los elementos de mejora del juego entre ellas, con la excepción de las invocaciones y sublimaciones, accesibles para todos los personajes.

Esta asignación de trabajos es reminiscente del primer *Final Fantasy*, donde organizábamos a nuestro grupo alrededor de estos roles de fantasía. Inicialmente,



cada personaje tan solo podrá escoger uno de estos trabajos y no podrá cambiarlo. **Más adelante tendremos la opción de acceder a un segundo oficio**, facilitando que podamos completar los talentos del grupo. Este en un cambio monumental para el sistema, ya que nos obligará a pensar muy bien que papel queremos que desempeñe cada personaje y tratar de tener un equipo lo suficientemente equilibrado como para poder afrontar todos los desafíos del juego, además de ofrecer la posibilidad de jugar partidas muy diferentes dependiendo que trabajos escojamos para los protagonistas.

Otro cambio notable son las invocaciones y las sublimaciones. Empezando por estas últimas, en la versión original estas habilidades funcionaban como los míticos límites de la saga, empleando nuestra barra de MP para activarlos y desatando devastadores ataques que podíamos llegar a ejecutar en cadena repetidas veces. En *The Zodiac Age* ya no consumirán magia sino que podremos lanzarlas cada cierto tiempo, siendo como una especie de as en la manga para momentos desesperados. Eso facilitará el uso de las invocaciones, pues éstas empleaban la misma barra y generalmente nos hacían escoger entre una de las dos opciones. **Los Espers invocados ya no funcionan de forma tan aleatoria**. Cuando los convocamos sustituyen al grupo (como ocurría en *Final Fantasy X*) y ahora podemos personalizar sus Gambit y lanzar su ataque final cuando nosotros queramos, por lo que son un recurso mucho más fiable.

Otra importante novedad es que **se ha eliminado el límite de daño**, pudiendo llegar a hacer docenas de miles de puntos de daño con nuestros ataques en lugar del clásico máximo de 9,999. Puede parecer una tontería, pero en los compases finales del juego y en especial contra los jefes secretos cuyos puntos de vida se llegan a contar por millones, esto supone un notable reducción a la cantidad de horas que tenemos que invertir para derrotarlos. **Para agilizar aún más las cosas, se ha incorporado un botón de Aceleración**, que nos permitirá literalmente hacer *Fast-Foward* con la velocidad del juego, haciendo que las rondas de *farmeo* o viajes entre zonas sean mucho más rápidas. De nuevo, un cambio muy agradecido.

Se han añadido tres nuevos modos de juego. Una vez completamos la historia se desbloquea la opción de **New Game+** que se divide en dos variantes: Fuerte y Débil. En la primera re-comenzaremos la aventura en nivel 90, ideal para aquellos que quieran repetir rápidamente la historia o ir directos a por los jefes secretos. La segunda nos hace empezar en nivel 1 e imposibilita que aumentemos nuestra experiencia, siendo un reto tan solo apto para los mayores expertos del titulo. **Y en tercer lugar se presenta el modo desafío**, una modalidad en la que nos iremos de cacería de monstruos a lo largo de cien mapas, incrementando la dificultad de los encuentros cuanto más avancemos y mejorando los botines que nos otorgan. Esta opción nos permite cargar nuestra partida para poder acceder al modo con personajes experimentados, siendo recomendable encararlo cuando hayamos completado el juego si queremos superar todos sus niveles.

Finalmente, se han hecho varios ajustes menores que van desde cambios en la localización de algunos objetos, la nomenclatura de varias magias y equipamientos, además de añadir nuevos enemigos y botines. En el apartado técnico, además de las mejoras gráficas, **también se ha retocado la banda sonora del juego**, remezclando muchos de sus temas e incorporando nuevas melodías.

Final Fantasy XII merece que se le quite el estigma que muchos quieren darle, y esta remasterización junto con las mejoras que hereda de *International Zodiac Job System*, **hacen de *The Zodiac Age* una fantástica entrega** de la querida saga de JRPG de Square-Enix que no deberíais perderos si no la disfrutasteis en su dia.

“

LOS CAMBIOS DE LA REMASTERIZACIÓN MEJORAN UN TÍTULO QUE YA ERA EXCEPCIONAL

Combates sin interrupciones

—

Pese a ser algo polémico, el sistema Gambit nos permite combatir en tiempo real sin tener que hacer transición a una pantalla diferente para las batallas, y la profundidad de sus mecánicas nos ofrece tantas posibilidades tácticas que termina siendo adictivo.

FF XII: THE ZODIAC AGE



Lanzamiento
11 de julio 2017

Desarrolla
Square Enix

Género
JRPG

Plataformas
PlayStation 4

Injustamente menospreciado

—

Final Fantasy XII se convirtió en la oveja negra de la familia para muchos fanes por no querer mirar más allá de un sistema al que es muy fácil acostumbrarse si se quiere, contando con virtudes más que suficientes para ganarse un hueco destacado en la saga.





PULSA START

SPLATOON 2

¿A quién se le ocurre abordar un género atestado con una propuesta que aúna color, tinta, calamares y una jugabilidad endiabladamente divertida? A Nintendo, cómo no.

por Juan Tejerina

POR JUAN TEJERINA



¡Diversión sin medias tintas! Lucha, combate, compite y trabaja en equipo

Tinta a raudales

—

Nunca la tinta fue tan divertida. Y es que las prestaciones de este tipo de munición llega a cotas que ningún otro *shooter* podría llegar a soñar. Gracias a la tinta ganaremos la partida, pero no sólo eso: servirá como medio por el que nadar, escondernos, rodear al enemigo o ralentizarlo. Magia jugable.

Splatoon es, sin lugar a dudas, la última gran IP de Nintendo. Llegó como llegan los grandes de verdad, sin hacer ruido pero con paso firme. Sin querer levantar una expectación desmesurada. Sin querer ser el centro de atención. Seguro de que lo que tenía que ofrecer era algo bueno: algo único y capaz de suponer un desafío.

Nintendo **es diferente**; para lo bueno, y para lo malo. Su filosofía de empresa se ve refleja en sus productos de maneras muy dispares, y aunque algunas gusten más que otras, lo cierto es que en ningún momento traicionan sus principios. Ni siquiera en aras de potenciar sus beneficios. Sólo conociendo la filosofía de Nintendo se pueden entender cuestiones como que *Pokémon* no haya dado —ni dará jamás— el salto al género MMORPG. Como el extrañísimo sistema de chat de voz que nos quieren "vender" en Switch. O como que **las balas no son necesarias para disfrutar de un *shooter*.** Y es más, que se puede crear uno de los mejores *shooters* de todos los tiempos **sin necesidad de recrear la crudeza de la guerra.** Ni por asomo.

Splatoon nunca alcanzó el éxito de masas, y el único motivo por el que no lo hizo fue por el simple hecho de que Wii U —su plataforma originaria— nunca fue un éxito de masas. Sin embargo, sí que **dejó huella** entre aquellos jugadores que tuvieron la suerte de darle una oportunidad. Tras su estética desenfadada se escondía un *shooter* con todas las de la ley. Y no sólo eso, sino un shooter que desafiaba todo lo conocido hasta ahora y —además— **lo mejoraba** en cientos de aspectos gracias a una creatividad que sólo existe en las mentes de aquellos creativos que no se conforman con hacer lo que hacen los demás.

Como tantos otros, quien suscribe estas palabras reconoce ser uno de los muchos usuarios insatisfechos con Wii U. Compré la consola de salida, y no pasó mucho tiempo hasta que caí en el más absoluto desencanto. La máquina no acababa de despegar y se hundía frente a sus competidores. Parecía sólo recibir el discreto apoyo de Nintendo, que **ni siquiera parecía confiar mucho** en la máquina después de un descafeinado *Super Mario 3D World*, la prolongada ausencia de *Zelda* o el vago inten-



to de suplirlo mediante *re-masters*. **La consola no funcionaba**, Nintendo no acababa de apostar por ella y tanto desarrolladoras como usuarios le daban la espalda.

Sin embargo, en medio de ese lodazal de desesperanza, burbujeaban hasta salir a flote pequeñas pompas de **majia**. Sí, esa magia con *jota* que aún nos hace sonreír con añoranza. *Yoshi's Woolly World* fue uno de aquellos juegos que reivindicaban la naturaleza de la máquina, pero también estuvo el origen del juego que da pie a este avance: *Splatoon*.

Compré *Splatoon* **sin esperar nada de él.** De hecho, lo compré tarde, muy tarde. En un arrebato de escéptica curiosidad, decidí darle una oportunidad. Bendita serendipia, porque fue capaz de maravillarme a los pocos minutos de ponerme a jugar con él. Algo muy raro en mí, que soy esa clase de jugador que tiende a dar pocas oportunidades. Nintendo había conseguido dejar su impronta en el género, y además haciéndolo con sus normas. Negándose de frente a la violencia inherente —hasta el momento— en el género. Rechazando con elegancia el sonido de los percutores. Descartando la pólvora. Las explosiones. La sangre. La muerte. Porque **Nintendo nunca ha creído en ello**, y buena muestra son las palabras de Martin Hollis rememorando el desarrollo de *Golden Eye 64*: el mismísimo Miyamoto no se sentía agusto con tantas muertes en el juego y llegó a sugerir que —al terminarlo— el protagonista acudiese al hospital a darse la mano con sus enemigos. **¿Qué cosas, verdad?** ¡Nintendo! y nada más.

Plantear un *shooter* sin muerte, sin sangre, sin balas y sin explosiones suena a lo mismo que sonaría montar un juego de carreras sin coches. O un juego de fútbol sin balón. Pero cuando una idea imposible cae en manos de quienes han demostrado ser capaces de señalar el camino de toda una industria, **la cosa cambia.**

Nintendo creó *Splatoon*. Un universo lleno de color y vida. Con él llegaron los Inklings, unos personajes que rebosan carisma a raudales. Una suerte de humanoides con características que los asemejan a los calamares. Los inklings participan en lizas urbanas más similares a una partida de *paintball* que a un campo de batalla. Además, están enemistados con los octolings, que parecen estar emparentados con los pulpos en lugar de los calamares.

Con un planteamiento tan desenfadado, Nintendo encuentra la excusa perfecta para desplegar un alarde de lo que mejor saben hacer: **divertir**.

Splatoon no sólo rechazaba las capas superficiales del *shooter*. Su propuesta **no se limitaba a cambiar balas por tinta** y personas por inklings: iba mucho más allá. Directo a las bases de la jugabilidad. Incluso, por qué no, al enfoque de cara al jugador.

Nintendo decidió romper el molde. Sirviéndose de su planteamiento, desarrolló esquemas jugables que añadían varias capas estratégicas al corazón de su jugabilidad. Y es que sí, en *Splatoon* juega un equipo contra otro, pero las condiciones y condicionantes no son lo que cabría esperar. Aunque eliminar a más enemigos pone las cosas a tu favor, para alzarte con la victoria debías servirte de la tinta. Y es que —como decía— la tinta no es un sustituto de las balas: **es mucho más**. Gracias a ella, ponemos todo el escenario perdido. El equipo que más manche cuando haya finalizado el tiempo resultará ganador, y para ello Nintendo hizo especial hincapié en dos conceptos: **el trabajo en equipo**, y **la singularidad de la tinta**. Por muy buen jugador que seas, en *Splatoon* necesitas un equipo. El enfoque, tan japonés, choca con todo lo conocido hasta ahora. Y es que el trabajo en equipo lo es todo: hasta tal punto que, en medio de la partida, ni siquiera puedes consultar tus estadísticas individuales: ¡porque lo importante es el grupo! Pequeños detalles, pequeñas decisiones de diseño. Distintos enfoques que —al apreciarlos— te hacen darte cuenta de **lo muy diferente que puede ser el género.**

Los buenos inklings

Tras su modernas indumentarias, tan urbanas y juveniles, se esonden los inklings. La nueva adición al universo Nintendo que combina humanos con calamares



El original

Splatoon salía en Wii U, plataforma cuya escasa aceptación entre el público hizo muy difícil que este título alcanzase la fama que le correspondía dada su calidad jugable y sus altos niveles de diversión.



La segunda entrega de *Splatoon* se perfila como una apuesta, por parte de la Gran N, para consolidar el universo de los inklings como **una nueva entidad** dentro del universo Nintendo. Si —al margen del modo multijugador— el primer juego gozaba de una discreta campaña que hacía las veces de tutorial y nos llevaba por un agradable recorrido en contra de los octarianos, el juego que nos atañe trae mucho más.

Regresamos a Cromópolis

La ciudad de los inklings recibe el nombre de Cromópolis y sirve como "*hub*" central para poder acceder a los distintos modos de juego y opciones que nos brinda. En este caso, han pasado dos años desde la primera entrega y **la ciudad ha cambiado un poco**. La moda que imperaba ha evolucionado, y se sabe que habrá un montón de nuevos (y urbanos) atuendos para nuestros inklings. Una moda que, por cierto, tiene un estilismo de lo más japonés. Seguirá sirviendo para comprar ropa, armamento, utilizar a nuestros amiibos y acceder al modo historia a través de alguna alcantarilla.



Adorables salmónidos

Estos entrañables personajes son los "salmónidos", una nueva raza para este universo submarino.



SPLATOON 2



Lanzamiento
21 de julio 2017
Desarrolla
Nintendo
Género
3rd Person Shooter
Plataformas
Nintendo Switch
Multijugador
1-8 online y local

Una nueva campaña, una nueva historia

En primer lugar, **la campaña promete ser continuista** en términos de planteamiento. Una vez más, nos veremos las caras con los hombres-pulpo en un periplo de lo más colorido. Fases que combinarán el plataformeo con los disparos y que nos enseñarán a poner a punto nuestras habilidades. Cada fase constará —previsiblemente— de **diferentes jefes** donde nuestra creatividad a la hora de utilizar nuestro armamento será el 50% del éxito. El otro 50 dependerá de nuestra habilidad. Se intuye como una propuesta que no arriesga, pero también asegura. Y es que las novedades vienen en forma de añadidos.

Armamento ampliado

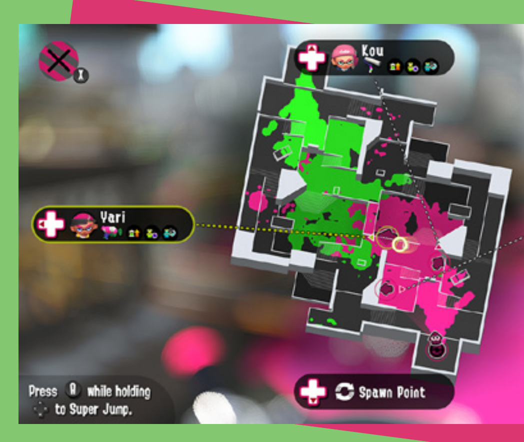
Dentro de la estética moderna y contemporánea, los inklings gozan de **un arsenal de lo más variopinto** y colorido. No nos engañemos, todos identificaremos los referentes reales a tenor de sus diseños y formas, pero es que lo interesante es ver cómo se han apañado para adaptarlo a un enfoque en el que la tinta es la principal —y única— munición. Rifles de francotirador, metralletas, fusiles y granadas darán la bienvenida a otros inventos, como una pistolas duales (Difusor dual) o una ametralladora pesada (Tintralladora). Asimismo, el meollo del asunto se centrará en el armamento especial, aquel que sólo podemos utilizar cuando hemos cargado nuestro medidor especial y que ha sido completamente renovado. ¡Habilidades que pueden decantar la batalla!

Salmon Run, ¿modo horda?

Una de las novedades más sonadas ha sido el **Salmon Run,** que fue anunciado por Nintendo haciendo uso de un video que parecía un anuncio de baja calidad y casi clandestino donde se hacia un llamamiento a los inklings para alistarse en este "grupo especial". En términos jugables, tendremos que trabajar en equipo para exterminar a los Salmónidos (una nueva especie inspirada en el mundo submarino) y quedarnos con su caviar. Valiosas bolitas de caviar que podremos intercambiar por dinero.

¿No me digas? Sí, más amiibos

Como cabía esperar, el negocio de los amiibos es un tren que no hace paradas y Nintendo les está sacando todo el jugo. *Splatoon 2* contará con nuevos amiibos de los que cabe esperar equipamiento exclusivo gracias a las misiones que vayan desbloqueando al activarlos en nuestra consola. En concreto, hay anunciadas tres figuras nuevas.



Un multijugador sin muchas novedades

La joya de la corona, y lo que hace de *Splatoon* lo que es. En esta nueva entrega comenzará con el modo de juego más clásico (ver quién mancha más porcentaje de terreno) y reg'resarán viejos conocidos como el modo de control de torres, o el modo "Rainmaker" que nos hará llevar un arma especial y devastadora hasta la base enemiga. Además, volverán las batallas puntuadas y —como novedad— podremos hacer equipos privados. Quizás, **más innovación hubiese estado bien**, pero si algo sabemos por el anterior Splatoon es que —seguro— NIntendo se guardará sorpresas que irá desvelando de manera gratuita a lo largo de la vida del título.



EL VIAJE INTERACTIVO DE

Geralt de Rivia

La saga de videojuegos basada en las novelas del Brujo y creada por el estudio polaco CD Projekt Red ahora mismo es un éxito de ventas. ¿Pero cómo empezaron las andaduras de Geralt en las tres dimensiones?

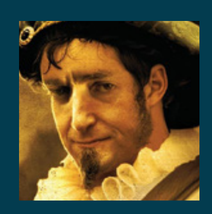
POR FERNANDO BERNABEU



POR FERNANDO BERNABEU

UN BRUJO CON MUY BUENA SALUD

Se pueden conocer todas sus aventuras a través de los libros



Libros como material de iniciación

—

Los jugadores que ya hayan jugado a los juegos de Witcher pueden empezar por La sangre de los elfos, pero recomiendo leer las dos primeras recopilaciones de historias cortas: El último deseo y La espada del destino.

Si estáis leyendo esto imagino que habréis jugado al menos a *The Witcher 3*, título hiperrecomendado que muchos ya consideran como **uno de los mejores videojuegos jamás creados.** De no ser así, aconsejo no continuar porque revelaré detalles importantes sobre los libros que podrían arruinar bastante la experiencia de leerlos o de ponerse a los mandos para controlar al brujo Geralt.

El cambio de los libros a los videojuegos

Cada juego que el estudio polaco CD Projekt Red ha sacado basándose en las novelas escritas por Andrzej Sapkowski ha tratado de ser **una continuación directa de los libros.** Esta decisión primó sobre la de contar de nuevo en otro formato algunas de las aventuras de Geralt en papel, porque al fin y al cabo, no es lo mismo un relato narrado que una experiencia interactiva.

> “ INICIALMENTE SE PLANTEÓ QUE CADA JUGADOR PUDIERA CREAR UN BRUJO DE UNA DE LAS ESCUELAS DE LOS LIBROS

Pero aquí había un gran problema: **Geralt moría al final del séptimo libro**. Los desarrolladores se plantearon dar la posibilidad de que cada jugador se creara un brujo de alguna de las escuelas que aparecen mencionadas en los libros, pero entonces los videojuegos no se habrían llamado *The Witcher* (El Brujo), porque el protagonista debía ser el Lobo Blanco de Kaer Morhen.

Así que después de hablarlo con el autor, y que éste les confesara que en realidad Geralt seguía vivo, en CD Projekt Red decidieron crear una nueva historia que sucedía cinco años después de la supuesta muerte del brujo.

Pero como no esperaban que el público internacional que jugara a su juego se hubiera leído los libros (**tarea imposible en la mayoría de países por falta de traducciones cuando se lanzó el primer juego**), pusieron a Geralt en un estado de amnesia para que los personajes secundarios se lo explicaran todo de nuevo y así introdujeran al jugador en el maravilloso mundo creado por Sapkowski.

El segundo juego seguía directamente los acontecimientos del primero, manteniendo al Geralt amnésico, aunque en ese juego iba recuperando poco a poco sus recuerdos olvidados de cara a que en el tercer títu-

lo el protagonista fuera prácticamente el mismo personaje que en los libros.

Y finalmente en *The Witcher 3*, juego que ha cosechado un éxito mucho mayor que sus dos anteriores entregas juntas (también debido a las plataformas para las que se lanzó), los acontecimientos siguen la trama que dejó los libros, **con Geralt en busca de su hija adoptiva Ciri gracias a un encargo del emperador Emhyr**, su padre biológico. Sí, esto es una gran revelación para los que no se han leído los libros, pero todo apunta a que en CD Projekt Red decidieron que ya habían dado tiempo de sobra para que los jugadores se pusieran al día si querían.

Este tercer juego consigue aunar lo mejor de los dos anteriores. Gracias al mayor tamaño que trata de alcanzar, **no se pierden los escenarios más bucólicos con referencias a la literatura fantástica y sus criaturas que aparecían en el primer juego ni las tramas más políticas del segundo.** El complejo sistema de misiones principales y secundarias nos da muchísimas historias entre las que escoger. Aunque la estructura de cazar monstruos y regresar con los trofeos se repite bastante, en general se nota que los desarrolladores han querido insuflar variedad en cada misión y cada personaje que nos encontramos es diferente a su manera.

Decisiones, decisiones

El aspecto mejor llevado desde la primera aventura interactiva de Geralt es **la toma de decisiones y la ambigüedad moral** en la que reside el protagonista. A lo largo de los juegos se nos plantean opciones que decidirán las acciones del brujo y sellarán el destino de todos los personajes. En *The Witcher 1* podíamos ponernos de parte de los Ardillas, apoyar a la Orden de la Rosa Llameante o mantenernos neutrales y evitar escoger bando. Las consecuencias de esta decisión no terminan al final del juego, sino que **gracias a un sistema de importación de datos** guardados se pueden llevar a ***The Witcher 2*** en PC para comprobar que el bando elegido anteriormente se acuerda de nuestra decisión. Ya en el tercer juego se comprueba que los personajes importantes que hemos matado anteriormente no aparecerán por ninguna parte, mientras que ciertas razas se mostrarán más amigables si nos pusimos de su parte en la entrega anterior.

Pero yendo más allá, es verdaderamente admirable que las decisiones que tomemos en *The Witcher 3* no siempre terminen funcionando de la manera que habíamos pensado. Aunque pensemos estar haciendo lo correcto, **es posible que nuestra acción provoque un efecto mariposa** que acabe por hacernos lamentar la opción escogida. Y la mayor parte de las veces no hay vuelta atrás, porque el número de guardados automáticos es bastante limitado y nunca podremos saber a ciencia cierta cuándo tendremos que tomar una decisión importante para guardar la partida de forma manual.

Incluso los adversarios humanos y no humanos pueden llegar a tener más dimensiones gracias a la gran



Mejor en PC

Si jugamos a todos los títulos de *The Witcher* en PC nos beneficiaremos de un sistema de importación de datos con los que cada juego recuerda las decisiones importantes del anterior.

POR FERNANDO BERNABEU



La saga combina perfectamente mecánicas de rol y acción

Mecánicas de combate aptas para el jugador actual

—

Desde luego, los que busquen una experiencia más cercana a los juegos de acción no tendrán problemas con *The Witcher 3*, pues consigue un equilibrio entre estas mecánicas y las más roleras.

cantidad de elementos leíbles que se pueden encontrar. Es posible que creamos estar haciendo lo correcto matando a cierto personaje por el cual se ofrece una recompensa, pero luego igual nos encontramos con una nota dejada por nuestra victima en la que justificaba sus actos de cierta forma. Nosotros como jugadores nos llegamos a plantear en todo momento si estamos haciendo lo correcto, al igual que el brujo Geralt a lo largo de sus peripecias. De nuevo, la ambigüedad moral deja su huella, pues no existe una solución perfecta.

Un sistema de combate perfeccionado con el tiempo

Y hablando de los enemigos que nos encontramos en *The Witcher 3*, la forma de acabar con ellos ha mejorado de forma espectacular. Como seguramente no lo hayáis jugado, os explico que en la primera aventura que desarrolló CD Projekt Red para PC, **el combate consistía en una especie de juego de ritmo** en el que debíamos posicionarnos correctamente en una de las tres técnicas posibles y hacer clic en el momento adecuado para ejecutar un ataque más poderoso. La sencillez de este tipo de combate se debía a que lo más complicado era prepararse adecuadamente para cada tipo de enemigo, pero en el segundo juego se dejaron de mecánicas extrañas y viraron hacia la norma de los juegos de acción, con dos botones para los ataques rápido y fuerte, otro para esquivar y el cuarto para lanzar hechizos.

Gracias a que *The Witcher 2* se pensó para jugarse con mando, la cantidad de acciones que podemos realizar rápidamente en combate aumenta considerablemente, pero no perfeccionaron la detección de colisiones de la espada de Geralt con los enemigos y **existía un desequilibrio importante con el bonus de atacar por la espalda,** pues era muy fácil encontrarse rodeado de enemigos y que alguno acabara con nosotros atacando por detrás.

Por eso se nota muchísimo que para el tercer juego tomaron nota de lo que no funcionaba en el segundo. Aunque normalmente siempre nos encontraremos con los enemigos de frente, esta vez CD Projekt Red destinó dos botones para esquivar, de forma que es poco probable que nos den por la espalda. Uno nos pone fuera de peligro si el ataque es de corto alcance, mientras que el otro hace que Geralt salte cubriendo una gran distancia. Si dominamos el arte de esquivar de estas dos formas, las luchas no presentan una gran dificultad. Además, se añade la posibilidad de fijar el objetivo, por lo que si queremos nunca lo podremos perder de vista y cada movimiento nuestro virará respecto al enemigo.

Para balancearlo todo, el ritmo de los combates ahora es más lento. En combate Geralt se comporta como

una tortuga, lo cual no dista mucho de la cautela que practicaría un brujo cuando se enfrenta a sus enemigos. Así que los botones de esquivar serán nuestro principal método para transportarnos por las batallas y también buscar ese bonus de daño por atacar por la espalda.

Si en *The Witcher 2* existía la posibilidad de poner trampas (bastante infravalorada porque era una estrategia demasiado lenta), en *The Witcher 3* nos dan al poco de empezar una ballesta con la que disparar saetas contra los monstruos. Con tan solo pulsar un botón, Geralt lanza automáticamente una saeta contra el enemigo más cercano, pero siempre tenemos la opción de apuntar manualmente manteniendo pulsado el botón. Normalmente no podremos acabar con las bestias a base de disparar, así que **se queda como un arma secundaria más útil para molestar o incapacitar temporalmente**. Además, es muy útil para acabar con los monstruos voladores, ya que de un disparo tendrán que aterrizar y estarán más cerca de nuestras espadas.

También se nota que la inteligencia artificial de todos los enemigos ha mejorado considerablemente, pues **todos y cada uno tienen ahora una animación para esquivar o bloquear**, siendo su respuesta por defecto a la estrategia de pulsar repetidamente el botón de ataque. De esta forma se nos obliga a pausar la lucha, esperar, montar una estrategia y continuar. Todo va encaminado a que nos sintamos como un verdadero brujo. Incluso existe una mecánica de contraataque bastante inspirada en los juegos de *Batman Arkham* pero bastante más sutil. Si pulsamos el botón de bloqueo en el momento en el que un ataque enemigo vaya a conectar, Geralt da una patada que desconcierta al enemigo, por lo que también se nos anima a bajar la guardia y montar una defensa sólida.

Con esto quiero decir que los desarrolladores, a base de aprender de los errores de las dos primeras entregas, **consiguieron equilibrar completamente un sistema de combate** que obliga al jugador a variar su estrategia constantemente.

Respeto por el material original

Al final todos los juegos sobre *The Witcher* han tomado los elementos de las novelas que podrían funcionar en un videojuego. El combate en los tres juegos tiene en cuenta que en los libros se describe la forma de luchar de los brujos como una especie de danza. Por eso pulsar el botón de ataque no produce un simple movimiento de espada, sino que provoca que Geralt gire sobre sí mismo para aprovechar el impulso y cortar de forma más efectiva. El nivel de respeto al material original llega hasta tal punto que **los propios juegos te penalizan si no sigues la historia conforme lo haría el protagonista**. Me refiero a que se hace bastante necesario prepararse para cualquier situación preparando y consumiendo pociones antes de enfrentarse a un enemigo más fuerte de lo normal, como en el combate con la estriga de la novela *El último deseo*.

En *The Witcher 2* podíamos crear pociones simplemente recolectando los ingredientes necesarios, pero me ha gustado mucho que en la tercera parte recuperen la utilidad del alcohol como base para las pociones, pues de nuevo provoca que Geralt se pase por las tabernas para algo más que para meditar y jugar. Al mismo tiempo, el método de consumición en *The Witcher 3*, con la capacidad de pulsar un botón para beneficiarse de los efectos de una poción durante la batalla, soluciona el gran problema de la entrega anterior por el cual solamente **era posible beber los brebajes antes de los combates y los efectos desaparecían en medio de la lucha para la que sí que nos habíamos preparado.**

> El nivel de respeto se refleja en la penalización de los juegos si no sigues la historia como lo haría el protagonista

La parte de investigación que anteriormente estaba incrustada en el sistema de diálogos ahora en *The Witcher 3* es una mecánica completamente nueva: los sentidos del brujo. Como al fin y al cabo estamos ante un juego de rol de mundo abierto, estos sentidos provocan que no nos perdamos nada y tengamos que recurrir a guías, pues **de forma visual se nos indica todo lo que es importante a nuestro alrededor.**

Aunque admiro muchísimo el respeto a las novelas, también es verdad que lo de jugar a Gwynt o al póker de dados y las misiones de hacer carreras de caballos y participar en combates de boxeo **no casan mucho con el carácter del Geralt** de los libros. Son adiciones muy divertidas que nos hacen notar que al fin y al cabo esto es un videojuego y por eso las celebro, pero simplemente provocan que el brujo albino altere su personalidad ya definida durante unos momentos.

En definitiva, cada juego de *The Witcher* que ha llegado al mercado lo ha hecho dando un salto de calidad muy apreciable. De esto nos podemos dar cuenta tan solo con mirar los gráficos de cada uno, pero bajo esa capa de superficialidad la mejora es palpable constantemente. Desde aquí animo a los jugadores a que traten de seguir el mismo viaje que hice yo con Geralt, leyendo y jugándolo todo por orden de creación.



¡Sé El Brujo!

Si entendemos desde el principio lo que supone ser un brujo, las diferentes mecánicas de preparación y combate nos resultarán mucho más familiares y nos será más fácil ponernos en el papel de Geralt de Rivia



TRES SHOOTERS QUE DEBES

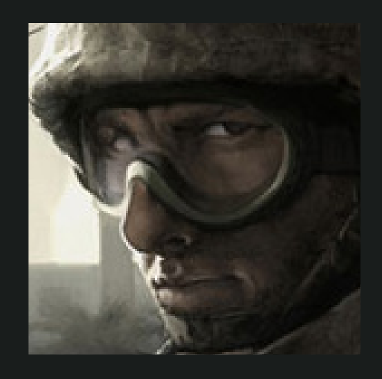
probar

Nacidos a partir de modificaciones de shooters clásicos, éstos te harán sentir la guerra más cruda que se representa en cada uno de ellos.

POR ADRIÁN DÍAZ

Hay vida más allá de Call of Duty y Battlefield

Podría hacer un reportaje de cómo el género *shooter* está viviendo, en general, una segunda época dorada. Larga es la sombra que proyecta la era original de los 90, pero sin duda fuera del grueso de los triple A, se están haciendo las cosas de una forma más que correcta y para todos los gustos. Pero esta vez me quiero centrar en los juegos de disparos en primera persona; son los favoritos por una gran parte del público y seguro que por muchos de vosotros. Eso no quiere decir que esté discriminando a su género hermano, el *third person shooter,* ya que también se está reinventando de tal manera que juegos como *PlayerUnknown Battlegrounds* es todo un éxito, o incluso juegos que no empezaron con buen pie, tal como *The Division*, supone una compra muy fructífera gracias al estado actual del título, mucho más divertido y equilibrado que en sus inicios y a un precio más barato.



La apuesta barata

Insurgency ha salido en infinidad de *bundles* y ha recibido múltiples rebajas. Lo podemos encontrar fácilmente por menos de 10 euros.

Sin más palabras, he hecho una selección personal de **tres *shooters* que os recomendaría probar tarde o pronto.** Lo único que comparten es un rasgo: **no esperes una alternativa a *Call of Duty* y similares**. El orden es indiferente y no busco situar a ninguno por encima, puesto que cada uno tiene sus diferencias marcadas respecto al otro y eso es uno de los motivos por los que tendrías que probarlos y quedarte con el que más se adapte a ti. Lo único malo: **son exclusivos de PC**, pero por ello también animo a que la gente acostumbrada al mando se atreva a ir algo más lejos. Esto es lo más cercano a la guerra que podéis estar.

Insurgency

Posiblemente el **más asequible de los tres que propongo** o, al menos, el que más recorrido tiene y optimizado está. *Insurgency* es como coger *Counter Strike* y hacer el negativo de éste; de hecho, comparten lugar de nacimiento: el motor Source. *Insurgency* fue concebido como *mod* originariamente en 2002 por un tal **Andrew Spearin**, un soldado de infantería que se encontraba en su entrenamiento básico al darse cuenta de que los videojuegos no conseguían recrear la verdadera ambientación de guerra. Pese a no ser nunca desplegado en combate, Spearin se puso manos a la obra en crear *Operation: Counter-Insurgency* (OPCOIN) ese mismo año y gracias a otros desarrolladores de otro de los



El recién llegado

Apenas lleva un mes en el mercado, pero es fácil encontrar *Rising Storm 2: Vietnam* por menos de 20 euros. No deja de ser una expansión con el trabajo digno de una secuela.

éxitos de la época, *Red Orchestra*, fue finalmente lanzado como modificación del motor Source el 23 de octubre de 2007. Más tarde, en julio de 2012 y ya como un estudio llamado New World Interactive, formado por los desarrolladores de ambas modificaciones, lanzan un Kickstarter que solo consigue el **37% de su objetivo original** —180.000 dólares— pero que meses más tarde, gracias al programa Early Access de Valve en Steam, se cuela y es lanzado como título.

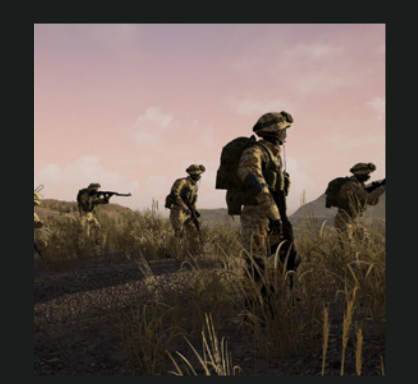
Insurgency está basado en la **guerra moderna,** con mapas y ambientación en áreas como Iraq, Afganistán o Somalia, donde podemos ser las Fuerzas de Seguridad o las Fuerzas Insurgentes de esos países. No es un juego que goce de una extensa comunidad —de media juegan unas 2000 personas al mes— pero sin duda es una comunidad **seria y madura**: no es raro ver a gente colaborando por micrófono o chat de texto en cualquier modo. Y eso es así porque *Insurgency* apenas tiene HUD, por lo que la información por otras vías es necesaria. **Ni minimapas, ni munición, ni barras de salud** ni crucetas virtuales para apuntar, solo aparece escrito los cargadores restantes que tenemos. También tiene un sistema de juego muy concreto: **tenemos diversas clases con armas exclusivas en cada una de ellas,** por lo que no será una guerra de soldados clonados compartiendo el mismo tipo de armas. Si entras en una partida y te toca ser el que va a llevar un rifle Mosin Nagant e ir bala por bala, te va a tocar esconderte más de una vez.

Pero lo que hace especial a *Insurgency* son sus modos de juego: **tenemos 9 modos competitivos y otros 5 son cooperativos**. El competitivo se divide en modos de conquista, escoltar a un objetivo VIP o de resistencia entre equipos, mientras que el cooperativo se trata de hacer frente a una IA muy desafiante de diversas maneras: desde destruir su base, recorrer un mapa haciendo misiones o simplemente aguantar oleadas y oleadas de enemigos hasta rondas altas. Cada modo de juego es distinto y se siente fresco y diferente cada vez que juegas uno de ellos.

Es un juego que tiene **una curva de aprendizaje ideal**, puesto que no llega a ser tan exagerado el hecho de permitirte correr como un loco en campo abierto como en los dos siguientes que veréis. El hecho de estar en mapas pequeños, tener apenas información en la pantalla y ser tu vida arriesgada en todo momento es lo que **te hará cuestionar según qué acciones y te hará jugar mejor en equipo**, pero el juego no te obliga a ello. Todo esto lo acompaña un conjunto de sonidos muy fieles, **13 mapas, 22 clases y amplias personalizaciones en las armas.** Lo mejor: una secuela está en camino, con Unreal Engine 4 y que saldrá en consolas llamada Insurgency: Sandstorm. Entonces sí que oiréis hablar de él, si no lo habíais hecho ya.

Rising Storm 2

Seguimos con los *shooters* tácticos y realistas para darle la bienvenida al recién llegado hace un par de meses: ***Rising Storm 2: Vietnam***. Como secuela totalmente independiente de *Red Orchestra 2*, nos mete de lleno en aquella guerra que se libró entre los años 1955 y 1975. Recordemos que *Red Orchestra* también fue una modificación —esta vez de Unreal Tournament 2003 y 2004— que también fue lanzado como título en 2006 y luego le siguió la secuela *Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad* en 2011 que fue galardonada como mejor juego multijugador en 2011 y 2013 gracias a su expansión *Rising Storm* según la revista PCGamer.



El sistema de batalla asimétrico por bandera

Esta vez entramos en una guerra más moderna con fusiles automáticos, lanzagranadas portátiles y mucho, mucho napalm. Siguen existiendo las **peleas masivas de 64 jugadores en un mismo servidor**, pero esta vez con el modo Refriega también tendrá lugar la acción más reducida, además de mapas diseñados para menos de 16 jugadores. Pero lo que hace especial a *Rising Storm 2: Vietnam* es **la forma asimétrica de jugar que nos presenta su modo Supremacía**. Entre los dos bandos que podemos coger —el americano y el revolucionario vietnamita— no hay un equilibrio definido. Eso se demuestra al tener en el lado yankee un armamento mucho más letal y efectivo, además de vehículos aéreos como helicópteros pilotables de distinto tipo —el Huey de transporte, el Loach de reconocimiento o el Cobra de ataque—. Sin embargo, por el lado vietnamita tendremos **armas mucho más viejas y débiles**, pero contaremos con ventaja territorial siendo más sigilosos y difíciles de detectar cuando nos enfrentemos a ellos. A primera vista puede parecer desequilibrado, pero está claro que Tripwire Interactive quiere arriesgar para ganar. Y es que así se logra una experiencia de juego más realista: no se complementan entre sí, pero sí que ofrecen distintas experiencias al jugador.

A destacar también el hecho de que **es un juego muy personalizable,** hasta el punto de seleccionar el nombre de nuestro escuadrón de combate e incluso la chapa de este, con canal exclusivo de voz y recompensas por trabajar en equipo. Todo contenido es desbloqueable en el mismo juego y es meramente estético. Con *Rising Storm 2: Vietnam* sufrirás desde el primer instante. **No es la mejor opción para dar el salto a un juego de disparos *hardcore***, puesto que la interfaz sí que es algo confusa y liosa para empezar, pero la comunidad siempre estará ahí para guiarte. Es decir, no se permite jugar con el Fortunate Son de Creedence Clearwater Revival de fondo si quieres sobrevivir más de 5 segundos. Aquí cuenta todo, soldado.

La inversión de futuro

—

Squad tiene mucho contenido por recibir y lo está implementando muy bien, así que los 37€ que cuesta están justificados, aunque sea a la larga.

Squad

Los fans más acérrimos de la saga *Battlefield* sabrán de sus orígenes, y los que se quedaron con el ojo puesto antes de que la franquicia saltase a consola saben que algo surgió tras el gran *Battlefield 2*. Eso fue otra modificación —y con esta contamos ya tres— llamada *Project Reality*, o lo que es lo mismo, **una vuelta de tuerca a las mecánicas de *Battlefield* 2,** que se quedaban en el limbo entre lo casual y lo más extremo. Eliminación del HUD, cansancio del personaje, regeneración de vida eliminada e incluso la destrucción de edificios fue algo impactante para la época que luego fue adaptado en mayoría tras la modernización de muchos títulos del género y en concreto, de la saga de EA.

La comunicación entre grupos, clave del éxito

Y es que *Squad*, como su nombre indica, es un juego **para sentirte en un escuadrón de batalla**. Prepárate para usar tu boca —o tus manos— para comunicarte con el resto de compañeros y de escuadrones; si no lo haces, estarás más tiempo muerto que vivo. Aquí **se busca la cooperación**, el uso del micrófono es esencial. Tenemos 3 radios: la exclusiva de la patrulla, la compartida con el resto y la de los líderes de estas mismas, por lo que no hay excusas de no estar al tanto.

Squad también ofrece enormes batallas de hasta 50 vs 50, donde los equipos se pueden llegar a dividir en 9 escuadrones de 9 personas. También hay que asumir tu rol: los comandantes son los que llevan la batuta para que el equipo avance. Una mala decisión y caerá en bloque; los vehículos no están solamente para ir de una punta a otra del mapa. No solo eso, si no que las partidas pueden llegar fácilmente a la hora de duración.

Lo único malo de *Squad* es su actual estado de desarrollo: **sigue siendo una versión alpha y el rendimiento es cuestionable**. Lo malo: no está en el umbral de ser optimizado todavía puesto que aún están añadiendo contenido de forma gratuita poco a poco. De hecho, los vehículos son cosa de hace menos de un año y siguen añadiendo nuevos. También el precio es algo acusado: ronda los 35€ en Steam, frente a los 20€ de *Rising Storm 2: Vietnam* y los 10€ de *Insurgency*, por lo que se convierte en la opción más arriesgada de los tres.

> “ CON ESTE TIPO DE JUEGOS LA SATISFACCIÓN ES MÁS AMPLIA. NO SE BUSCA SOLO MATAR, NI HACER ALGO ESPECTACULAR



MENÚ

alternativo

El verano es el mejor momento para disfrutar de los videojuegos. Posibilita vicios impensables el resto del año. Para aliviar el calor, aquí tenéis un menú de indies fresquitos para el periodo estival.

POR ISRAEL MALLÉN

SEIS INDIES DE 2017

Para gozar en verano

Menudo año para la industria de los videojuegos. Los primeros siete meses de 2017 han conseguido que las mentes de jugadores y periodistas barajen una opción remota al terminar la última campanada de Nochevieja. Este año, en lo videolúdico, **aspira a ser mejor que el anterior**. Pese a que 2016 brindó joyas como *Overwatch*, *Doom*, *Uncharted 4*, *Dark Souls 3* o *Inside*, los 365 días que le suceden no tienen nada que envidiar.

El jugador promedio ha gozado de una primera mitad de 2017 espléndida. Ha experimentado la **magia perenne** de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, uno de los mejores títulos de una franquicia de leyenda y también una lección magistral de cómo plantear un mundo abierto. Qué decir de imprescindibles como *Horizon Zero Dawn*, *Persona 5* o *NieR: Automata*, con el que Yoko Taro ha alcanzado su culmen creativo.

Pero 2017 no solo será recordado por sus magníficos triple A, **sino también por una excelsa cosecha de *indies***. Si *Owlboy*, *Inside*, *Hyper Light Drifter*, *Firewatch* o *The Witness* situaron el foco de atención sobre la escena independiente en 2016, el presente año tampoco se queda atrás. Como comprobaréis en las próximas líneas, el *indie dev*, tanto internacional como patrio, **vive una etapa excepcional.** *The Sexy Brutale*, *A Hole New World*, *Thimbleweed Park*, *Rain World*... Este año ha moldeado un cóctel de **pequeñas obras maestras** que dan vida a estas páginas y que pueden hacer lo propio con vuestro verano.

A la lumbre del implacable Sol estival; bajo el cautivador y lóbrego manto de la noche. El verano es la mejor época para disfrutar del medio videolúdico. Por fin hay tiempo libre como para afrontar la formidable empresa de agrandar nuestro bagaje como jugadores. Pese a que es un momento idóneo para enfrentarse a RPGs interminables, también lo es para dedicar unas horas a los siguientes seis juegos independientes. Obras lacónicas en su mayoría que, con seguridad, os dejarán una marca imborrable.

> “
> TENEMOS UN CÓCTEL DE PEQUEÑAS OBRAS MAESTRAS QUE DAN VIDA A ESTAS PÁGINAS



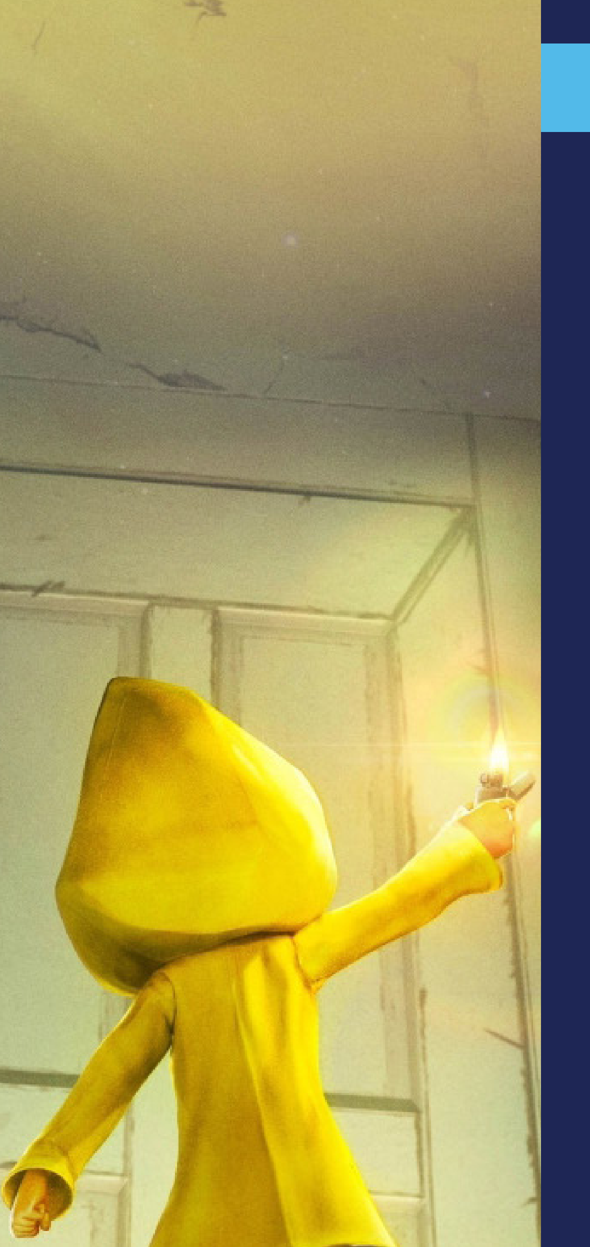
Hollow Knight

La obra de Team Cherry bebe tanto de *Metroid* como de *Castlevania* y *Dark Souls*. Su apartado artístico recuerda al mejor Tim Burton.

Night in the Woods

Cuando reflexiono sobre la naturaleza artística de los videojuegos, pienso en *Night in the Woods*. No tanto como

POR ISRAEL MALLÉN



What Remains of Edith Finch, una oda a cómo contar historias en un videojuego

pieza cultural inestimable, que también, sino como muestra de contracultura, rebeldía y color en una industria muchas veces gris. *Night in the Woods* **es un relato generacional, una crítica magistral a la sociedad en la que ha nacido.**

La obra de Infinite Fall es crítica con su tiempo y comprensiva con toda una generación perdida. Mae Borowski, su protagonista, es una joven que tuvo que abandonar la universidad y retornar a su pueblo natal, Possum Springs, moribundo y desindustrializado. Ella constituye el reflejo de miles de jóvenes a los que se les ha arrancado la ilusión del pecho. Los videojuegos no son ajenos a su tiempo, tienen ideología y sensibilidad; son creados por personas. Y la bendita prueba de ello es *Night in the Woods*.



Night in the Woods

El título de Infinite Fall es una obra crítica con su tiempo, capaz de reflejar el hastío de toda una generación perdida por la crisis.

Hollow Knight

Nintendo ha enterrado a Samus Aran y *Castlevania* es, como su ambientación, el recuerdo de un pasado romántico, **pero el metroidvania está a buen recaudo.** Sobre todo gracias a títulos como *Hollow Knight*, el mejor representante del género en los últimos años. Uno no solo se pierde deleitándose con su sublime apartado artístico, heredero de la iconografía del mejor Tim Burton, sino también en **sus laberínticos entornos**. No sería de extrañar que este compendio bidimensional de plataformas y acción cope las listas de aspirantes a indie del año.

Hollow Knight **no regala nada**: todo logro en este desolado y lúgubre mundo es mérito del jugador. Bien para descubrir nuevas rutas, bien para derrotar a tortuosos jefes finales. El éxito en la obra de Team Cherry depende exclusivamente de la pericia del usuario. Perderse en el Reino Olvidado y perecer en las cruentas batallas que allí se disputan es encontrarse como jugador.

What Remains of Edith Finch

Jamás pensé que el realismo mágico pudiera arrancarse de las páginas con tanta solvencia como lo ha hecho Giant Sparrow, estudio creador de ***What Remains of Edith Finch***. El género que cultivaron Gabriel García Márquez, Jorge Luis Borges, Alejo Carpentier o Isabel Allende nunca supo despegarse del papel sin perder parte de su mística por el camino. Al menos hasta *What Remains of Edith Finch*, la prueba irrefutable de que el realismo mágico puede funcionar incluso mejor en un videojuego.

Este título **es una oda a cómo se cuentan las buenas historias en el medio videolúdico.** Relata la historia de Edith, la última de los Finch, una familia condenada por un sinfín de

catástrofes desde que abandonaran Noruega para mudarse a Estados Unidos. Edith, con el fin último de zanjar la desgracia que aterra a su estirpe, decide investigar qué ocurre y empieza a hacerlo por el vetusto hogar que su bisabuelo edificó en Isla Orcas. Esta premisa es tan solo el tentempié que precede a un menú fastuoso; una lección magistral sobre cómo puede (y debe) narrar un videojuego haciendo partícipe al jugador.

Rime

Rime es el título que, quizá, **ha consagrado al videojuego español más allá de nuestras fronteras.** El tiempo dirá hasta qué punto ha sido la obra de Tequila Works la que ha propinado el último golpe para reventar una puerta por la que esperemos, pasen futuras creaciones como *Blasphemous* o *Narita Boy*. Su plataformeo es tosco como aquellos cincos raspados que revitalizaban las notas del instituto de unos y ultrajaban las de otros. No obstante, ***Rime*** **encandila por otros aspectos.** La exploración, su enigmática historia y su inconmensurable apartado audiovisual son las pequeñas gotas que inundan un perfume dulce y cálido.

Little Nightmares

¿Alguna vez habéis escuchado vuestro nombre en la tranquilidad del hogar sin que hubiera nadie en casa? Es un fenómeno común, similar al déjà vu, pero sin duda aterrador. Uno no deja de pensar en qué ha ocurrido, de quién era esa voz y qué significa que haya retumbado en nuestra mente con la claridad del agua de un manantial virgen.

Esa congoja sempiterna que te persigue durante el resto del día evoca al terror con el que juega ***Little Nightmares***. Encarnamos a Six, una niña indefensa que huye de alguien… o de algo. No sabemos de qué hasta bien avanzado el título, pero corremos despavoridos, escabulléndonos de los ecos y luces fundidas que dejamos atrás sin la certeza de que lo que depara la siguiente puerta sea un lugar seguro. Algo nos persigue. Unas veces es un monstruo de interminables brazos y otras es el indicio intangible de que han torturado **a la escurridiza protagonista de mil y una formas**. Huimos del peor y más implacable de los terrores: un pasado cruel.

Pinstripe

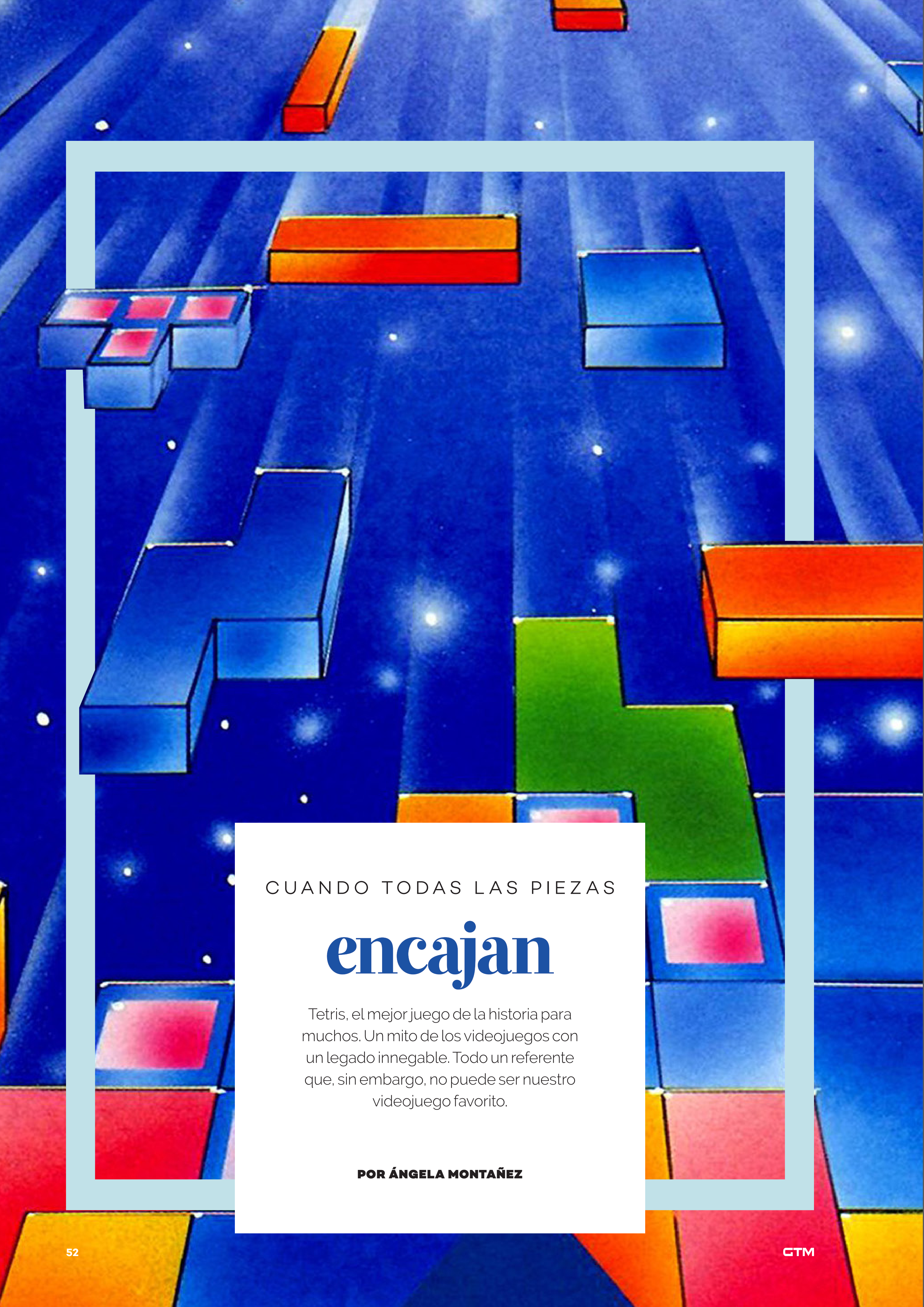
Como acabas de leer, no hay nada peor que un pasado trágico. Bueno, sí: el futuro que le sigue. La firmeza con la que los errores te persiguen desde el instante en que los cometes es algo que me fascina y me horroriza al mismo tiempo. Los restos palpables, como la pérdida de un trabajo o de un ser querido, yacen como estigmas en nuestros corazones. Pero esa no es la peor de las consecuencias. El tiempo nos enseña a convivir con esas heridas, por profundas que sean. Es en ese punto, entre la cordura y la enajenación, en el que se encuentra *Pinstripe*.

Este es un título que **solo se entiende al completarse.** Un final que choca con el jugador como un coche contra un árbol que no pudo esquivarse por los efectos del maldito alcohol. Es entonces, al final del viaje, cuando su ambientación entre lo tétrico y lo tierno cobra sentido y deja paso a un trasfondo desolador. En lo puramente mecánico, *Pinstripe* combina puzles con plataformas y anecdóticos matices de *shooter*. En lo emocional, pocas obras transgreden como la que cierra este texto.



Rime

Tequila Works ha creado una obra soberbia; una aventura enigmática con una ambientación mediterránea grácil y colorista.



CUANDO TODAS LAS PIEZAS

encajan

Tetris, el mejor juego de la historia para muchos. Un mito de los videojuegos con un legado innegable. Todo un referente que, sin embargo, no puede ser nuestro videojuego favorito.

POR ÁNGELA MONTAÑEZ

Siempre me ha resultado curioso observas las reacciones de la gente al decirles que *Tetris* es **mi videojuego favorito de la historia**. Me he metido en la piel de decenas de personajes, he salvado cientos de mundos, he experimentado todo tipo de aventuras y, sin embargo, el hecho de **encajar una serie de piezas** hasta que éstas lleguen al techo es la actividad que más ha conquistado mi pequeño corazón de gamer dentro de esta vasta industria.

Es interesante que la gente se sorprenda tanto al saber que *Tetris* es mi videojuego favorito. Porque a nadie le sorprende su legado. Y no es para menos. Desde que el informático ruso **Alekséi Pajitnov** creara un 1984 un videojuego inspirado en el juego popular de pentaminós que tenía en su poder, *Tetris* se ha convertido no sólo en uno de los títulos más importantes de la historia de esta industria, sino en **todo un icono de la cultura popular**. Tiene cientos, miles de versiones diferentes, tanto oficiales como no oficiales; su banda sonora ha llevado la música tradicional rusa a todos los rincones del mundo; la revista *Time* llegó a la conclusión de que **era el mejor videojuego de la historia;** maldita sea, incluso existe algo llamado *efecto Tetris*, además de ser un videojuego excelente para el desarrollo cognoscitivo del cerebro. Entonces, ¿a qué viene este desprecio por aquellos que entregamos a *Tetris* la medalla de oro por delante de un *The Legend of Zelda* o un *Metroid*, por decir juegos al azar?

Si nos lanzamos al terreno objetivo, no podemos negar los méritos de este título. La leyenda reza que Alekséi programó la primera versión de *Tetris* en una sola tarde en un **Electrónika 60**, tras haber maquinado la idea del juego, la cual era más compleja que su programación en sí. Porque hoy todos sabemos emular este clásico, pero cuando el videojuego no estaba inventado era muy difícil imaginar siquiera sus mecánicas. No obstante, es gracias a Vadim Gerasimov que el juego empieza a volverse extremadamente popular al haber sido portado a un IBM PC y, más tarde, programado para Apple II y Commodore 64. *Tetris* empezaba a ganar terreno hasta tal punto que **Robert Stein** intenta hacerse con los derechos del juego, no sin antes ya haber comercializado el concepto robado del mismo. Microsoft se hizo con esta idea de forma ilegítima, pero, gracias a eso, *Tetris* llega por fin a toda Europa y a Estados Unidos en la Atari ST, la Sinclair ZX y la Spectrum. En el país de las oportunidades, de hecho, se llegó a comercializar de la siguiente guisa: «Fabricado en Estados Unidos, creado en el extranjero».

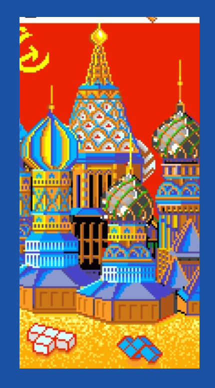
Tetris todavía no había hecho historia y **ya se había convertido en uno de los videojuegos más versionados de todos los tiempos**. Pero su conversión estrella, junto a la versión arcade, es la de Nintendo para su reluciente Game Boy. Tras ganarle la guerra a Atari, la Gran N decide lanzar su nueva consola portátil con una versión más que conocida del título ruso y tanto el juego como la consola se ayudaron mutuamente a popularizarse alrededor del mundo. Yo misma conocí el juego gracias a ese ladrillo gris de Nintendo, pues me lo regalaban con la consola. Y no podría estar más agradecida por ello, ya que es una de las versiones más sobresalientes que existen de *Tetris*, y mira que hay para elegir.

El resto es historia. Una historia llena de codicia, traición y prácticas ilegales. Una historia digna de una película de Hollywood. Pero ¿por qué tanto revuelo con este juego? ¿Por qué tanta insistencia en hacerse con los derechos de algo tan sencillo, tan aparentemente banal? ¿Cuál es la magia de encajar cinco tetrominós una y otra vez, sin pausa, durante toda la eternidad? Pues bien, aquí es, quizá, donde viene la parte subjetiva de por qué *Tetris* es mi videojuego favorito. Y digo "quizá" porque **hay hechos científicamente demostrados,** porque *Tetris* ha dado mucho de qué hablar.

Tetris es un juego muy estudiado y matemático, con una mecánica muy fácil de aprender, pero muy difícil de dominar

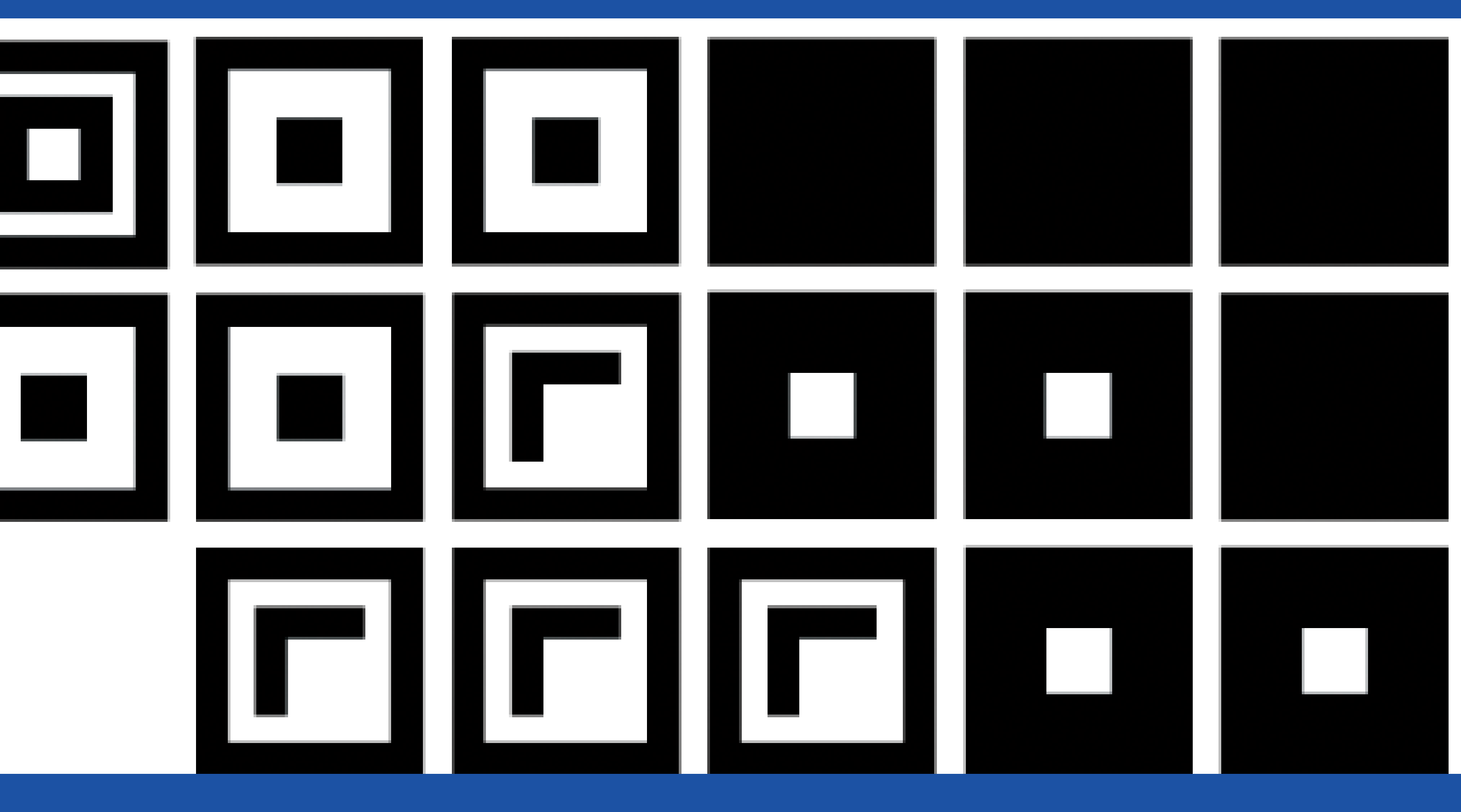
Este juego se basa en una idea tan simple que es imposible que no seduzca a casi todo el mundo. Recuerdo estar tumbada en el sofá junto a mi madre, mi padre y mi hermano organizando torneos caseros con el jueguito de marras, y mis padres ni siquiera habían mostrado interés alguno en ningún tipo de videojuego por mucho que se los regalasen a sus pequeños. Hasta el propio Alekséi **se percató de esto cuando vio a sus secretarías jugar con su programa.** Pero cómo no dejarse llevar por su encanto. La magia que destila la elegante simpleza de *Tetris* se debe, en gran parte, a su matemática. Porque sí, *Tetris* es un juego muy estudiado. Y su mecánica es muy fácil de aprender, pero muy difícil de dominar. Y en un mundo atestado de videojuegos cuya curva de dificultad se basa en crear enemigos cada vez más enormes, mejor armados y en situaciones más desfavorables para el protagonista de turno, es increíble experimentar de primera mano el titánico desafío que nos plantea Tetris con una cantidad de elementos tan ínfima.

Estas afirmaciones no son para nada exageradas, pues explican el fenómeno que supuso el juego, y que supone hoy en día. No es casualidad que *Tetris* se convirtiese en un producto tan masivo y que todas



Nacido en Rusia

El famoso Korobéiniki es realmente una canción popular rusa basada en un poema de Nikolái Nekrásov, y cuenta la historia de un buhonero que intenta vender su mercancía a una mujer llamada Katia. El buhonero la acaba besando y ambos desaparecen en un campo de centeno.



las generaciones habidas y por haber hayan jugado a este título soviético. De hecho, mientras hay videojuegos increíbles que van perdiendo fuelle a medida que pasan los años, **la aparente banalidad de *Tetris* lo convierte en un producto incombustible**, con una fórmula que se ha explotado hasta decir basta y, sin embargo, nunca cansa. Pero ¿por qué? ¿Por qué no cansa? Pues porque, inocentes de nosotros, **resulta que también somos animales** con ciertos comportamientos y necesidades que queremos satisfacer, por muy inteligentes que nos creamos.

Esto demuestra *Tetris*, nos guste o no. Obviamente siempre será cuestión de gustos y habrá algunas excepciones, pero **el afán que tiene el ser humano por controlar y ordenar** convierte la sencilla premisa de Tetris en millones de horas perdidas delante de una pantalla. No sé cuál, porque hay demasiadas versiones del juego. Pero, al son del Korobéiniki, ha habido incluso personalidades como el escritor Jeffrey Goldsmith que han llegado a preguntar al creador del juego si había creado un farmatrónico, es decir, un producto con características similares a las de una droga adictiva. Y la respuesta es que sí; nos obsesionamos con ordenar piezas que caen del cielo al azar a pesar de que los tetrominós van a seguir cayendo sin descanso, mientras que nosotros sí que vamos perdiendo energías.

La lógica de la forma

—

No es casualidad que se llame *Tetris*. El nombre deriva de tetra, que significa “cuatro” y que hace referencia a la cantidad de cuadros que compone cada tetrominó.

Y si llegado a este punto pensáis que, de forma lógica, lo que realmente nos ata a *Tetris* es el objetivo del juego de crear líneas para que éstas desaparezcan… ¿Por qué eso es, entonces, un ejercicio inútil? Si lo pensamos detenidamente, aunque es cierto que esa es la manera de acumular puntos en el juego, **no deja de ser una absoluta tontería**. Porque cuando la línea se borre, las piezas van a seguir cayendo. Y si borras cuatro líneas de golpe, las piezas van a seguir cayendo. *Tetris* no te plantea ninguna meta; *Tetris* te plantea perder el tiempo. Pero ahí estás tú, perdiéndolo como un descosido. Invirtiendo horas de esfuerzo en un videojuego que es imposible ganar.

Pero la magia de *Tetris* reside, precisamente, en estos bloques que caen del cielo de forma indefinida. En nuestro afán por la resolución de problemas, tendemos a organizar las tareas de forma que podamos encontrar una solución a las mismas de la forma más rápida y efectiva posible y, una vez conseguido, pasamos a la siguiente. Dependiendo de la situación, estas tareas no resueltas pueden llegar a acumularse formando una pila cada vez más agobiante, como ocurre en *Tetris* cuando somos incapaces de conseguir que las piezas encajen. La música se acelera, los bloques caen cada vez más rápido y, admitámoslo, nos ponemos excesivamente nerviosos. Pero si *Tetris* funciona

tan bien a pesar de esto es porque este cúmulo de tareas ha sido, realmente, decisión nuestra. Porque en ***Tetris* cada bloque supone un problema**, pero también una solución. Somos nosotros los que decidimos qué hacer con dicho bloque. Y no neguemos que más de una vez y más de dos hemos sacrificado el poder hacer una línea para apilar piezas a la espera del famoso palo, para poder quitarnos de encima cuatro líneas de golpe. Pero el palo nunca llega, la torre es cada vez más alta y la música cada vez se acelera más.

Tetris se basa en el azar y, al mismo tiempo, en las decisiones del propio jugador. Por eso tiene tanto encanto. Por la cantidad de lecciones de vida que contiene una premisa tan simple. Y no exagero ni un poquito. Si diseccionamos la mecánica de *Tetris* descubrimos que está llena de **verdades universales que nunca sabremos si Alekséi introdujo a propósito** o se trata simplemente de un cúmulo de hermosas casualidades. La lección más obvia es que las cosas más sencillas pueden ser más complicadas de lo que aparentan, como bien se presume de la premisa del juego. Pero no sólo eso. Los tetrominós nos enseñan que **todos tenemos un lugar en este mundo independientemente de nuestra forma** y, del mismo modo, que tenemos que estar muy atentos de qué es lo que se nos viene encima, pues la vida siempre nos va a sorprender con algo nuevo por mucho que parezca ser algo que ya hemos visto antes, y no nos va a avisar de ello. Pero la práctica nos hará mejores, siempre y cuando sepamos planificar de antemano aquello que está por venir.

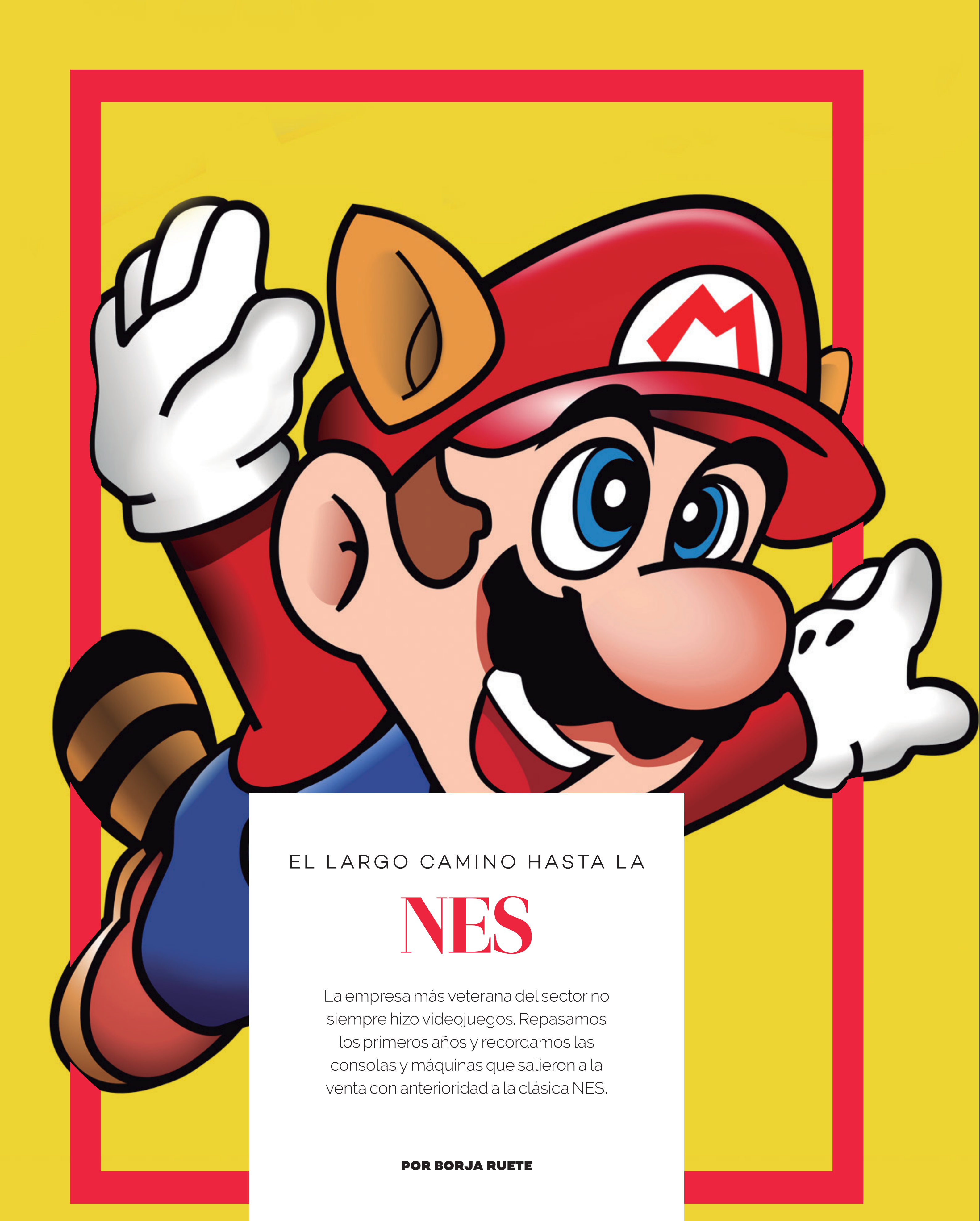
Pues eso, que *Tetris* es mi videojuego favorito. Me he metido en la piel de decenas de personajes, he salvado cientos de mundos, he experimentado todo tipo de aventuras y, sin embargo, el hecho de encajar una serie de piezas hasta que éstas lleguen al techo ha sido lo que más me ha enseñado en esta vida. Que lo bueno, si breve, dos veces bueno. Que hay que estar preparado para todo. Que uno no siempre consigue lo que quiere, pero tiene que saber manejarse con lo que tiene. Que hay que aprender de los errores. Que la vida es más fácil si estamos atentos a lo que se avecina. Que todo se acaba solucionando si somos pacientes. Que empezamos en un terreno que no hemos hecho nosotros, pero al final lo que queda es lo que hemos conseguido hacer con él. Que los errores se acumulan y los aciertos desaparecen.

Y, por supuesto, que pase lo que pase, y hagamos lo que hagamos, **todas las partidas acaban.** Pero eso no significa que no podamos estar orgullosos del progreso que dejamos atrás.



No sacó nada

A pesar de la fama de su juego, Alekséi Pajitnov no sacó mucho beneficio del mismo, pero sí una lección muy dura. Según sus propias palabras: «*El software libre nunca debió haber existido, y no debería existir. El software libre destruye el mercado*».



EL LARGO CAMINO HASTA LA

NES

La empresa más veterana del sector no siempre hizo videojuegos. Repasamos los primeros años y recordamos las consolas y máquinas que salieron a la venta con anterioridad a la clásica NES.

POR BORJA RUETE



Hace 128 años en Kioto...

Nintendo es una compañía especial por varios motivos. Además de ser una de las pioneras en la industria del videojuego, tiene el honor de ser la más veterana del sector: **fue fundada a finales del siglo XIX por el bisabuelo de Hiroshi Yamauchi**, predecesor de Satoru Iwata y último presidente emparentado con el fundador.

La empresa se creó bajo el **modelo familiar** que ha imperado en Japón desde épocas remotas. De hecho, todavía subsiste un hotel tradicional—el Hoshi Ryokan—que cuenta con casi 1300 años de historia. De acuerdo con las investigaciones del profesor Toshio Goto, en 2011 el 97% de las compañías niponas seguía manteniendo la estructura familiar originaria. Es por ello que muchas han conseguido sobrevivir durante generaciones hasta el día de hoy.

Entre naipes está el videojuego

De la Nintendo más añeja quedan todavía algunos retazos. En sus primeros años se dedicaron a la manufactura de cartas ***hanafuda***, un juego de mesa que procede de **Portugal,** aunque fue el misionero español Francisco Javier el que las llevó a Japón. Los nipones siempre han sido habilidosos a la hora de tomar prestados elementos ajenos para luego adaptarlos a su cultura.

Hanafuda es una baraja de naipes fabricada en plástico que reproduce escenas de la naturaleza con dibujos de flores—de ahí el nombre *hana*—, animales y personas. Los kanji y otros caracteres aparecen aquí y allá adornando y coloreando las estampas. Lo más curioso es que **existe una relación peculiar entre el juego y la mafia nipona**. Se trata de un pasado que Nintendo ha tratado de maquillar, pero hubo un tiempo en el que la yakuza popularizó las cartas hanafuda gracias a sus partidas y apuestas en casinos ilegales.

Cuesta creer que los de Kioto, con esa imagen tan puritana que lustran con celo, sacaran al mercado toda una serie de **cartas eróticas** protagonizadas por chicas en paños menores. No eran como las que ahora se venden en Akihabara, que son más bien fotografías de modelos coleccionables, sino ediciones alternativas de la clásica baraja francesa. Asimismo, rubricaron un acuerdo con Disney para comercializar naipes de Mickey Mouse, Donald y compañía. Con todo, la empresa de Mario no ha dejado atrás sus raíces, ya que continúa produciendo mazos de cartas. No los eróticos ni los de Disney: sus clásicos *hanafuda*.

Todo el mundo conoce a la Gran N por sus magníficas sagas y consolas. El éxito comenzó con **la antigua Famicom** (NES en Occidente), y desde entonces se han sucedido toda clase de máquinas. El balance, pese a los sonados fracasos de Virtual Boy y Wii U, es bastante positivo. Ahora bien, ¿cuándo empezó Nintendo en esto de los videojuegos?

Las Color-TV: primer acercamiento

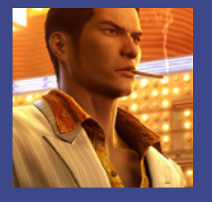
La década de los sesenta fue un punto de inflexión. El mercado de los naipes *hanafuda* estaba comenzando a flaquear y a mostrar síntomas de agotamiento. **En esa época de zozobra se llevaron a cabo ciertos movimientos empresariales para revitalizar el negocio**, no todos igual de inmaculados. Quizá una de las cosas que más llama la atención es el hecho de que Nintendo adquiriera una franquicia de love hotels, tal y como se recoge en el libro *Game Over: How Nintendo Conquered the World*, escrito por David Sheff en base a testimonios de primera mano:

> *«A la edad de 21 años, en 1949, Hiroshi Yamauchi se hizo cargo de Nintendo después del fallecimiento de su abuelo. Lideró la compañía exitosamente durante muchos años y siguió sumergido en el negocio de las barajas de cartas [...]. Yamauchi exploró numerosas aventuras empresariales, entre ellas la compra de una cadena de Love Hotels».*

Los **hoteles del amor** están ampliamente extendidos en territorio nipón. Las **parejas** que acuden **buscan discreción**, por lo que a menudo no interactúan con las personas de recepción. Es algo bastante habitual, pues incluso en algunos restaurantes de comida rápida—Yoshinoya, Matsuya, etc—el cliente elige el menú deseado valiéndose de una máquina.

La **localización** de los hoteles es un **secreto guardado bajo llave,** un misterio oculto que probablemente

> “ NINTENDO FUE FUNDADA A FINALES DEL SIGLO XIX POR EL BISABUELO DE HIROSHI YAMAUCHI



Yakuza y cartas Hanafuda

Leyenda urbana o realidad, se dice que el término yakuza está ligado a los números que corresponden a la peor mano posible en una de las variantes de juego: 8 (ya), 9 (ku) y 3(za).

NINTENDO

Unos orígenes ligados al entretenimiento



Yamauchi y el béisbol

Cuentan que el presidente de Nintendo no era especialmente aficionado al béisbol, pero era propietario del 55% del Seattle Marines, un modesto club de los Estados Unidos. El equipo homenajeó a Yamauchi cuando falleció en 2013

nunca sea desentrañado. ¿Cómo se llamaba la franquicia? También se desconoce.

El fracaso de los nuevos negocios promovidos por Yamauchi no impidió que el presidente siguiera buscando vías alternativas para sortear la crisis. **La solución llegó de la mano del joven Gunpei Yokoi**. De vuelta al negocio de los juguetes, se experimentó con la instalación de componentes electrónicos en algunos juegos.

En la segunda mitad de la década de los setenta, **Nintendo firmó un acuerdo con Mitsubishi Electronics para producir su primera consola doméstica: la Color-TV Game 6** (1977). La máquina nunca salió de las fronteras japonesas, y quizá por ello es bastante desconocida en Occidente. De aspecto robusto, acabados burdos y forma rectangular, el hardware venía con un único videojuego en su interior: *Light Tennis*, una versión del clásico *Pong* de Atari. El número "6" que figura en el nombre se debe a las diferentes variantes de juego que se podían seleccionar. Funcionaba con pilas y se conectaba a la televisión de manera similar a los sistemas actuales. Esta primera versión integraba dos controles giratorios en cada uno de los extremos de la consola. En el centro se colocó un panel de opciones mediante el cual era posible regular aspectos como la velocidad, el número de jugadores—single o dobles— o la selección de los distintos deportes disponibles (tenis, voleibol y hockey). En ese panel también se encontraban los botones de encendido, apagado y reset.

> “
> DONKEY KONG TRIUNFÓ EN NORTEAMÉRICA

Un año después, en 1978, salió a la venta la Color-TV Game 15, un modelo parecido al anterior, pero con más variantes de juego y un cambio significativo en la morfología de la plataforma: **los mandos ya no estaban integrados, sino unidos por cables al dispositivo.**

A partir de ese momento se comercializaron otros modelos bastante interesantes. Destaca la Color TV-Game Racing 112, que incorporaba un volante y una palanca de cambios y sustituía el *Light Tennis* por un juego de carreras que consistía en esquivar obstáculos. Un poco más refinada en su estética era la **Color**

TV-Block Kusure. No en vano, **Shigeru Miyamoto fue el encargado de diseñar la carcasa**. A diferencia de las otras consolas, en el desarrollo de la Block Kusure no participó Mitsubishi y la fabricación dependió de la empresa de Kioto. Por otra parte, en este caso se adaptó el mítico juego de destruir bloques que tanta popularidad había cosechado en Atari. El concepto de *Breakout*, ideado por Nolan Bushnell y Steve Bristow, se mantenía en la versión de Block Kusure, aunque se implementaron algunas mejoras jugables, como la posibilidad de modificar el número de pelotitas y la velocidad de las mismas.

Tras el éxito comercial de la Block Kusure (en torno a las 400.000 unidades vendidas), se presentó el sistema **Computer TV Game**, que incluía una versión del clásico *Othello*. El juego original salió para recreativa y fue el primer título desarrollado íntegramente por Nintendo. Su adaptación al dispositivo doméstico no estuvo exenta de problemas. La consola era demasiado pesada porque incorporaba una placa arcade completa, aunque hay que reconocer que el algoritmo que la CPU utilizaba era relativamente sofisticado para la época. En términos comerciales los resultados no fueron excesivamente positivos. Con el Computer TV Game se dio por finalizada la serie iniciada por la Color-TV Game 6. Sin duda supuso u**na experiencia extraordinaria para lo que vendría a continuación.**

De vuelta al negocio de los juguetes, se experimentó con la instalación de componentes electrónicos en algunos juegos

El último eslabón: las recreativas

A finales de los setenta, Taito revolucionó el mundo de las recreativas con *Space Invaders*, un videojuego que ha pasado a la historia como el matamarcianos clásico. Mientras tanto, Nintendo estaba dando sus primeros pasos en la industria. Lejos de ser un referente en el desarrollo de videojuegos, sus primeras máquinas arcade escondían un nombre propio en las sombras: **Ikegami Tsushinki**.

La imagen colectiva que tenemos de Nintendo es la de una compañía que ha destacado siempre por el diseño de videojuegos. Sin embargo, es importante señalar que en la década de los setenta **la compañía aún no poseía experiencia alguna**. Por ese motivo, es comprensible que sus primeros títulos no fueran desarrollados por ellos. Es en ese instante donde entró en juego Ikegami, la empresa externa que se encargó de crear los primeros títulos de Nintendo en arcade: *Space Firebird*, *Sheriff* y *Radar Scope*.

El **éxito en Japón** despertó las ambiciones de Yamauchi, que decidió **exportar sus recreativas a Estados Unidos**. Minoru Arakawa, el entonces presidente de Nintendo of America, encargó a Ikegami la fabricación de 3000 unidades de *Radar Scope*. Desgraciadamente, para cuando este clon de *Space Invaders* aterrizó en Norteamérica, la popularidad del juego había decrecido en su país natal. Los estadounidenses no quedaron impresionados y las miles de máquinas permanecieron amontonadas en un almacén.

Ante el fracaso comercial que se avecinaba, Arakawa pidió a su suegro, el presidente Yamauchi, un reemplazo para *Radar Scope*. **Shigeru Miyamoto** fue el elegido para la tarea, y aunque en un principio la idea era realizar una nueva conversión del matamarcianos, **el artista japonés creó *Donkey Kong*** junto a Gunpei Yokoi y al equipo de Ikegami Tsushinki. Se reutilizó el hardware de las máquinas recreativas ya construidas y se envió un kit de conversión a Estados Unidos. Unas 2000 unidades previamente manufacturadas pasaron a tener el juego en su circuitería.

Donkey Kong triunfó en Norteamérica y dio paso a la Nintendo dorada. Curiosamente, en una entrevista dirigida por el tristemente fallecido Satoru Iwata, Miyamoto reconoció que **en un principio quería que el videojuego se basara en Popeye.** Como no tenían la licencia para hacerlo, el creativo tuvo que estrujarse el cerebro para dar vida a Jumpman (Mario) y a su temible enemigo Donkey. Otra particularidad está en el propio nombre del personaje. Miyamoto ha demostrado en innumerables ocasiones que el inglés no es su punto fuerte. Él pensaba que "Donkey", "burro" en la lengua de Shakespeare, significaba "estúpido". Así quedó para la posteridad.

Nintendo mantuvo litigios legales con Ikegami por el uso del código original en *Donkey Kong Jr.* La batalla duró hasta 1990, fecha en la que por fin se llegó a un acuerdo. La otra lucha judicial fue con Universal Studios, propietaria de los derechos de King Kong. No obstante, el juez desestimó el caso y dio la razón a los de Kioto. Así las cosas, nada de eso impidió que Donkey siguiera dando guerra en todo tipo de plataformas, incluidas las Game &Watch, el primer dispositivo portátil de la Gran N.

El resto de la historia es un capítulo aparte que todavía se está escribiendo. Famicom se estrenó en Japón en 1983, y desde entonces las consolas de Nintendo nos han acompañado en el salón y en los bolsillos.



Predecesoras de la Game Boy

Al contrario de lo que muchos piensan, las Game & Watch no fueron las primeras consolas portátiles de la historia. Con Auto Race, Mattel fue la primera empresa que presentó un rudimentario dispositivo de bolsillo.



PLAYER ONE

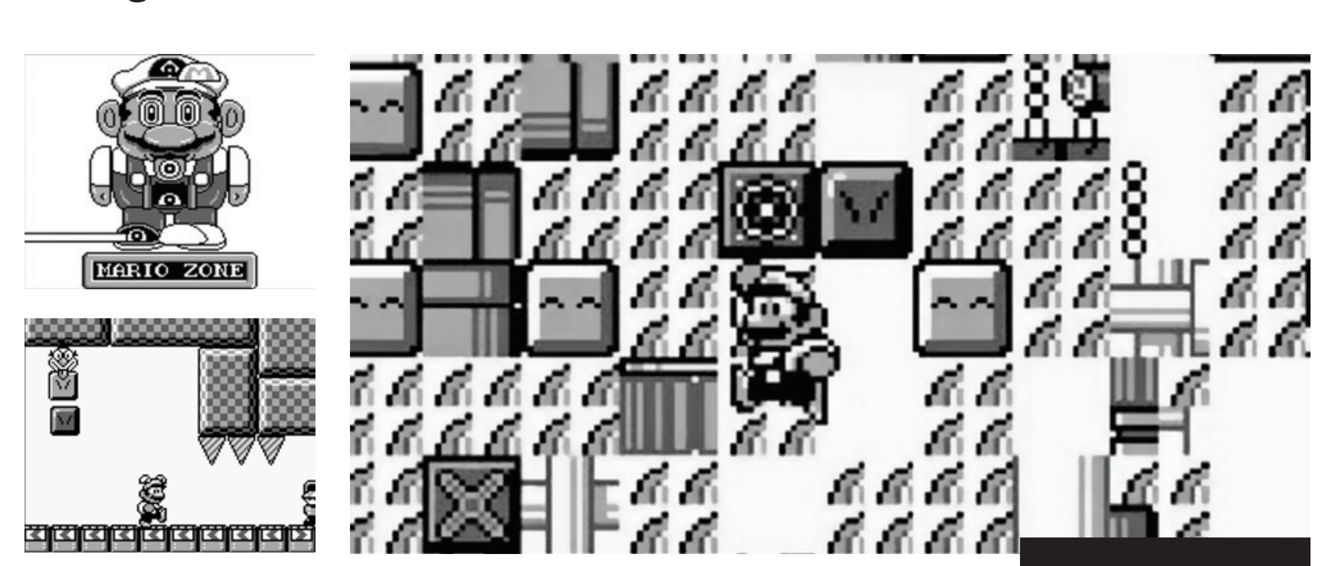
SUPER MARIO LAND 2: 6 GOLDEN COINS

POR ÁNGELA MONTAÑEZ

Escondido en el vasto catálogo de Game Boy, Super Mario Land 2: 6 Golden Coins llegó para convertirse en uno de los títulos más infravalorados protagonizados por nuestro fontanero favorito.

DE CÓMO WARIO LE ROBÓ EL TRONO A UN FONTANERO

EL QUE FUE A SEVILLA PERDIÓ SU SILLA



Cuando pienso en mi infancia, muchas cosas vienen a mi cabeza en lo que a videojuegos se refiere. Todo tipo de *sprites*, de personajes, de títulos que me fascinaban de tal manera que acababa memorizando cada uno de los niveles de aquellos juegos de plataformas. Y a día de hoy sigo sabiendo cuándo es el momento exacto para saltar, para correr, para agacharme en *Super Mario Land 2: 6 Golden Coins*. **Uno de los títulos más infravalorados protagonizados por el rey de los videojuegos por excelencia y que yo, personalmente, coloco en mi podio personal de la mítica Game Boy**.

Super Mario Land 2 albergaba en su pequeño cartucho unos gráficos y una jugabilidad impresionantes para haber sido lanzado en 1992. Pero su escasa promoción fue la causa de que no muchos chavales lo tuvieran guardado en su riñonera. Sin embargo, aquellos que pudimos hacernos con él de un modo u otro experimentamos una nueva forma de disfrutar de los videojuegos de plataformas en la consola portátil de Nintendo. **Una forma no lineal, más similar a la de un JRPG, en la que es el jugador el que decide a cuál de los seis mundos va primero** y por qué puerta sale en algunos de los niveles propuestos, llegando a descubrir niveles ocultos de los que su precuela, *Super Mario Land*, no podía presumir. Yo, que nunca había gozado de un *Final Fantasy* o similar, estaba fascinada con la idea de poder ir al mundo que yo quisiera y de descubrir tantos secretos en un cartucho que, por aquel entonces, apenas era del mismo tamaño de mi mano. **Un cartucho que guardaba automáticamente cada partida jugada una vez apagada la consola**, todo un salvavidas para una niña que jugaba a la Game Boy durante viajes largos y que tendía a olvidarse de coger pilas extra.

> SE ALEJABA DE LA PREMISA DE RESCATAR A LA PRINCESA Y PRESENTABA UN NUEVO VILLANO

Super Mario Land 2, sin embargo, no tenía un argumento digno de pasar a la historia, aunque la sencillez siempre ha sido la premisa favorita del fontanero regordete. Éste tiene la única misión de su reino del terror impuesto por el malvado Wario, que hace su debut en la saga como villano y enemigo a batir. Wario se encuentra encerrado en un oscuro y tenebroso castillo al que nos resultará imposible acceder sin haber recolectado las 6 Golden Coins que conseguimos tras derrotar a los enemigos finales de cada uno de los seis mundos. Y no sólo no encontramos al Bowser de turno para tocar las narices, sino que **tampoco hay una princesa a al que salvar**. Simplemente Mario contra Wario, antagonismo puro y duro, dispuesto a expulsarle de su castillo para traer de nuevo la paz a su reino. **Simple, conciso, directo y muy, muy adictivo**.

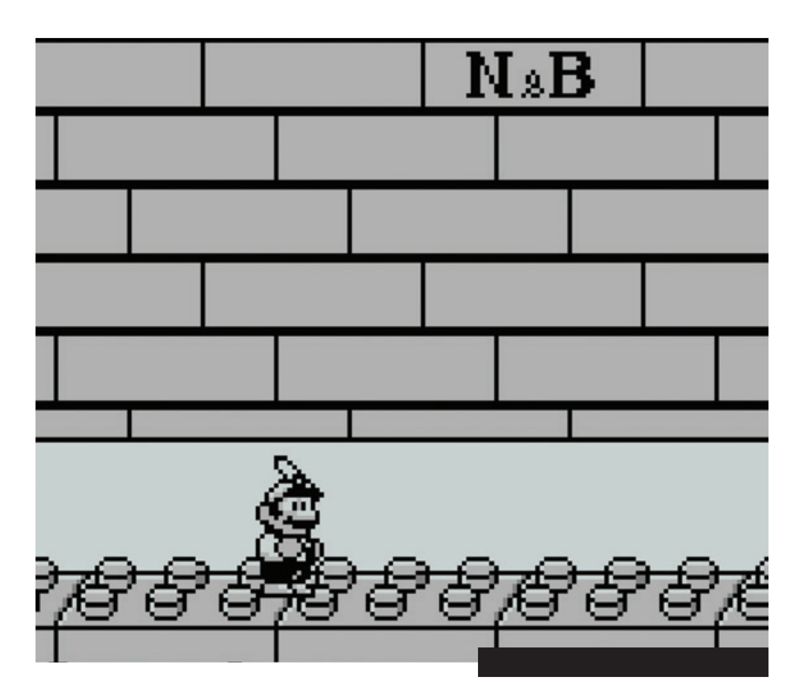
NADA ES PERFECTO

Los cinco corazones no libran a *Super Mario Land 2* de sus fallos. Uno de ellos consiste en pausar el juego al introducirnos en una tubería, pulsar Select para salir del nivel y volver a entrar, causando un caos de ladrillos por los que un Mario, confuso, sigue bajando.

POR ÁNGELA MONTAÑEZ

TÚ ERES QUIEN DECIDE TU PRÓXIMO DESTINO

EL CAMINO DE SUPER MARIO LAND 2 SOLO PUEDE SER TRAZADO POR UNA PERSONA: TÚ MISMO



PUBLICIDAD ENCUBIERTA

Los juguetes N&B Blocks creados por Nintendo tienen una aparición especial en un nivel de *Mario Zone*, donde puede apreciarse claramente el logo de esta línea de productos similares a Lego

Super Mario Land 2 nos presenta seis mundos llenos de retos y de propuestas muy innovadoras para su tiempo. O yo, al menos, nunca había visto un juego que me permitiese volar dentro de una burbuja. Mundos cuyos niveles escondían infinidad de secretos y de **interesantes *power-ups*** que convertían a Mario en todo un superhéroe. Olvídate de la clásica flor para lanzar fuego y de la legendaria estrella que nos hace invencibles; si bien estos tradicionales power-ups están presentes en *Super Mario Land 2*, **la joya de la corona en mi opinión es una zanahoria que nos permitirá volar gracias a unas cucas orejas de conejo que aparecen en la gorra de Mario**.

Cada uno de los seis mundos tiene un encanto especial, siendo algunos más memorables que otros. Si empezamos el mapeado por la izquierda, lo primero que nos encontramos en *Tree Zone*, un árbol gigantesco lleno de insectos y custodiado por un pájaro gigantesco. La sigue *Space Zone*, a la que yo siempre conoceré como La Luna y a la cual se accede desde una pantalla con un hipopótamo. Esta zona, acompañada de una música preciosa tanto en el mundo en general como en cada uno de sus niveles, reta a un Mario vestido de astronauta a jugar con la gravedad hasta llegar a Tatanga, el enemigo final de *Super Mario Land* que vuelve a enfrentarse a nosotros en una versión mucho más fácil de superar.

Los dos mundos que vienen a continuación son de los que más se quedaron en la mente de los jugadores que tuvieron la fortuna de probar este título. *Una Macro Zone* donde un diminuto Mario se las verá frente a frente con enemigos que de normal serían ínfimas, pero que en esta casa gigantesca suponen una amenaza temible. Una vez nos hemos librado de la rata que domina esa zona, pasamos a **la más famosa: *Mario Zone*, un titánico Mario mecánico que alberga los niveles mejor trabajados de todo el juego**, de corte

industrial y llenos de juguetes que obedecen las órdenes de ni más ni menos que los tres cerditos. Por último, una *Pumpkin Zone* propia del Halloween más tétrico y llena tanto de monstruos tradicionales occidentale y japoneses y que nos llevará, tras eliminar a su malvada bruja, a una *Turtle Zone* se comporta como nivel acuático obligatorio.

Una vez derrotemos al complicado pulpo que se encuentra dentro de esa tortuga, podremos acceder al castillo de Wario, uno de los niveles más difíciles a los que podría enfrentarse un infante en su Game Boy. **Yo tuve que llegar a memorizar cada trampa dentro de este castillo antes de poder enfrentarme a la versión más tétrica de Wario con la que me he podido topar**. Además, deberemos derrotarle no una ni dos, sino hasta tres veces para poder expulsarle del castillo y volver a traer la paz a nuestro reino. Quizá por eso Wario se quedó en la memoria de tantos de nosotros al verle por primera vez en su peor faceta. Pero es que su estreno dentro de este cartucho supone el antagonismo puro a la hora de girar la M de Mario para crear a su némesis; aunque también tiene que ver que la palabra *warui* en japonés signifique "malo". El Wario que se presenta aquí no dista mucho del que todos conocemos pero, por alguna razón, es extremadamente desagradable a la vista. **Mas no tanto como personaje, ya que su popularidad fue tal que le permitió el lujo de protagonizar la tercera entrega de esta saga**. *Super Mario Land 3*, con el título alternativo de *Wario Land*, fue el primero de una serie de videojuegos protagonizados por el que se convertiría en uno de los personajes más queridos de todos los que existen en el vasto reino del fontanero.

El salto que supuso *Super Mario Land 2* en términos de gráficos, música y jugabilidad debió ser mucho más apreciado de lo que fue, al menos en su momento. **El cartucho ha acabado convirtiéndose en un tesoro para nostálgicos**, pero sigue siendo uno de los videojuegos más infravalorados de la extensa franquicia a la que pertenece, sino el que más. Y es una lástima, porque *Super Mario Land 2* puede ser un buen provecho de tu tiempo si le sacamos el máximo partido. Su duración no es excesiva, pero lo suficiente como para entretenernos un rato durante la tarde mientras lo completamos al cien por cien, descubriendo todos los secretos y niveles ocultos que tiene que ofrecer. **Sus gráficos lo convierten en una obra estratosféricamente diferente a *Super Mario Land*** y están acompañados de algunas de las melodías más rítmicas y bellas que he escuchado en ningún juego de Game Boy.

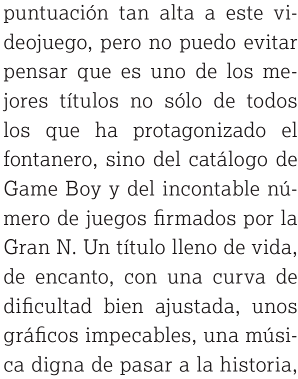
Si tienes una Game Boy a mano, te recomiendo que la desempolves y corras a hacerte con un cartucho de Super Mario Land 2 cuanto antes. También podrías recurrir al socorrido emulador de turno, pero opino que este título es digno de disfrutarse en su plataforma original, la cual redondea el encanto que tiene esta magnífica obra en blanco y negro. Y quizá soy yo la que peca de poca objetividad a la hora de ponerle una puntuación tan alta a este videojuego, pero no puedo evitar pensar que es uno de los mejores títulos no sólo de todos los que ha protagonizado el fontanero, sino del catálogo de Game Boy y del incontable número de juegos firmados por la Gran N. Un título lleno de vida, de encanto, con una curva de dificultad bien ajustada, unos gráficos impecables, una música digna de pasar a la historia, un desarrollo sublime y un producto final impoluto al que es muy difícil encontrarle pega alguna. ***Super Mario Land 2: 6 Golden Coins* es, en su sencillez, un juego prácticamente perfecto, y la mejor forma de referirse a él es que es magia en estado puro**. Y no me llaméis exagerada, porque estoy segura de que todo aquel que lo ha probado me dará la razón sin dudarlo ni por un momento.



UN VILLANO CARISMÁTICO

—

Super Mario Land 3, más conocido como *Wario Land*, daría comienzo a una saga protagonizada por el que fuera pensado como antagonista de Mario y ahora reconocido como uno de sus rivales más carismáticos y queridos.



HORROR EN CLAVE DE HUMOR

—

En *Pumpkin Zone* podemos apreciar un Goomba con una máscara de hockey y un cuchillo que parodian al mítico Jason Voorhees, de la serie de películas *Viernes 13*.



PLAYER ONE

JAK AND DAXTER

POR GAMER ENFURECIDO

Naughty Dog siempre ha sido una desarrolladora cuyos títulos han sido espectaculares. Entre ellos está la saga *Jak and Daxter* que triunfó en Playstation 2, destacando en ella el profundo cambio entre el primer y el segundo título de la trilogía. Esta evolución fue, a la larga, la clave de su éxito y hoy la analizamos en este reportaje.

DE JAK AND DAXTER A JAK 2

LA OSCURA EVOLUCIÓN DE UNA GRAN SAGA

El primer titulo de esta saga recibió el nombre de *Jak and Daxter: El Legado de los Precursores*, y se lanzó para Playstation 2 en el año 2001. El título de Naughty Dog **fue uno de los primeros en salir para la consola de Sony**, e incluso uno de los primeros del género de plataformas. El juego contaba con una estética que podríamos definir como infantil, ya que nos encontramos con unos escenarios muy naturales y coloridos, así como con una falta de armas y un muy moderado uso de la violencia, en resumen, un juego bastante inocente en principio.

Su historia nos planteaba una gran aventura protagonizada por un dúo dinámico: Jak, un joven mudo de pelo verde, y su parlanchín compañero Daxter. Como dato interesante de este titulo, **fue de los primeros juegos en no tener pantallas de carga entre**



Un accidente con eco oscuro convirtió a Daxter en… ¿una comadreja? ¿Una nutria? ¿Un roedor naranja?

los diferentes niveles en los que se dividía, y además, también lo fue en **implementar la función de autoguardado** que resulta tan esencial hoy en día. La trama principal nos sitúa en un mundo ficticio en el que la vida se rige por el recuerdo y tecnología dejados atrás por una antigua civilización, llamada *los Precursor*, de los que encontramos objetos y ruinas por todas partes.

Además, también entrará en juego una sustancia llamada *Eco*, que sirve de fuente de energía y que posee diferentes propiedades dependiendo de su color, ya sea verde, azul, rojo, oscuro o luminoso. **Cada tipo de Eco tiene un sabio**, es decir, una persona con un inmenso conocimiento sobre el mismo, los cuales nos iremos encontrando a lo largo de la aventura. El primer sabio que entrará en juego será Samos, el sabio del eco verde, el cuál nada más comenzar el juego prohibirá a nuestros protagonistas andar cerca de Isla Misty… prohibición que obviamente se saltarán.

Así pues, durante la visita de Jak y Daxter a Isla Misty contemplan a dos malvados personajes, los hermanos del eco oscuro, Gol y Maia. Ambos se encuentran reclutando a la fauna local, los llamados *Lurkers*, con el fin de reunir las piezas necesarias para montar un enorme robot Precursor, con el que abrir los silos de eco oscuro, liberando el poder de este y corrompiendo la vida del mundo. Tras el espionaje a los villanos, Jak y Daxter sufren un encontronazo con un Lurker y en la pelea, Daxter cae a un pozo de eco oscuro, cambiando su forma humana a la forma de comadreja naranja que todos conocemos.

El juego se torna en una persecución tras Gol y Maia, con el objetivo de rescatar de sus garras a cada uno de los sabios del eco, que han sido secuestrados, y evitar que abran los silos, para lo cual utilizaremos el *Zoomer,* un vehículo anti-gravitatorio inventado por Kiera, la hija de Samos, para ir de zona en zona. Finalmente, nuestros protagonistas llegan a la ciudadela de los villanos donde Jak gracias a la ayuda de los sabios consigue absorber todos los tipos de eco, liberando el poder del Eco luminoso y venciendo al robot precursor de un solo golpe, a la par que sella los silos oscuros para siempre.



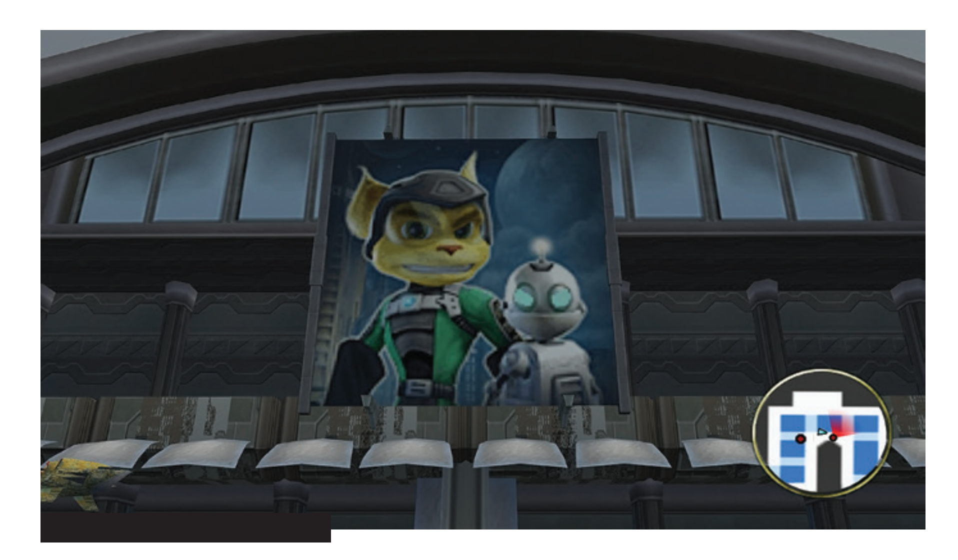
FIRMANDO EN SECRETO

Los huevos repartidos por todo el juego tenían unas extrañas inscripciones en lengua precursor. Si las traducíamos, descubríamos que ponía Naughty Dog.

DE LAS PLATAFORMAS A UN SANDBOX POST-APOCALÍPTICO

LAS ARMAS SE CONVIRTIERON EN UN FACTOR DETERMINANTE PARA LA SUPERVIVENCIA

Este primer título de la saga **terminaba con un epílogo si conseguíamos todas las baterías precursor** del juego. En dicha escena, abriríamos unas antiguas ruinas, en el interior de la cuales encontrábamos un extraño vehículo, cuyo uso supondría el prólogo del siguiente juego de la trilogía. **Destacar de esta primera entrega un desarrollo lineal**, un argumento sin sorpresas y unas mecánicas bastante repetitivas.



HOMENAJE A LOS RIVALES

En *Jak 2* podemos encontrar por toda la ciudad vallas publicitarias en las que salen Ratchet y Clank haciendo un cameo.

La segunda entrega abandonó el nombre completo y se llamó *Jak II: El renegado*, se lanzó en 2003 y significó un gran salto de calidad en todos los aspectos de la saga. Este segundo título de la trilogía dio un salto de madurez y cambió por completo el objetivo de la compañía. Lo que era un título infantil lleno de escenarios coloridos, nada agresivos, y en los que incluso los enemigos eran una monada y parecían peluches, **se convirtió en un juego mucho más oscuro y adulto**.

> LAS ESFERAS PRECURSOS SON MUCHO MÁS DIFÍCILES DE ENCONTRAR EN LA SECUELA

Todo evolucionó con la nueva entrega, desde el protagonista hasta los escenarios en los que se desarrollaba la acción, pasando por la jugabilidad, y por supuesto, la historia. Nada más comenzar podemos ver como nuestros protagonistas utilizan la máquina, que encontraron en el epílogo del juego anterior, para abrir una fisura por la que empiezan a salir unas monstruosas criaturas. Ante el inminente peligro, Jak hace que la máquina atraviese la fisura enviando al grupo formado por él mismo, Daxter, Kiera y Samos hacia lo desconocido, separándose en el proceso.

Tanto Jak como Daxter terminan en una extraña ciudad futurista, en la que el primero es capturado por unos guardias carmesí, mientras que el segundo consigue escapar. **Las aventuras de Daxter durante los siguientes dos años son narradas en el título de PSP** que lleva su nombre y que fue desarrollado por Ready at Dawn. Durante ese tiempo, Jak es encarcelado mientras sufre los experimentos con eco oscuro del gobernante de la ciudad, el barón Praxis, que intenta generar un nuevo tipo de súper-soldado. Transcurrido este período, Daxter consigue rescatar a nuestro protagonista que no sólo ha dejado de ser mudo e inocente, sino que además **los experimentos sufridos le han convertido en una bestia corrupta por el eco oscuro**.

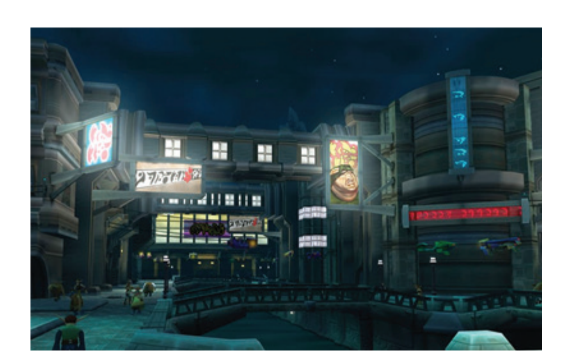
La trama del juego continúa con la unión de nuestro carismático dúo a la resistencia contra el barón Praxis. En el camino hacia la victoria contra el tirano continuaremos conociendo a personajes como Torn, Krew, Sig, Ashlynn, Kor o a un misterioso niño que nos suena mucho, todos ellos serán clave en el destino de Jak. Descubrimos pues, que nos encontramos en una ciu-

dad llamada Villa refugio, la cuál es el último bastión que queda contra los cabezachapas, que es el nombre que reciben las criaturas que salieron de la fisura al inicio del juego y cuya cabeza podemos canjear por **nuevos poderes oscuros**.

Una vez que tomamos el control del personaje descubrimos que la saga cambia de género, **pasando de ser un plataformas lineal a un sandbox con toques plataformeros**. Tras unas cuantas misiones se introduce otro aspecto que revela la madurez de este título, y es la presencia de armas, hasta cuatro tipos diferentes con distintas características que nos servirán para afrontar a todo tipo de enemigos, ya sean grandes o pequeños, vengan de uno en uno o de tres en tres. *Jak II: El renegado* **añade también nuevas mecánicas y eventos**, que hacen que el juego no se haga repetitivo. A destacar entre ellos, las carreras de motos en el estadio, los circuitos de trucos con la turbo-tabla y los desafios de puntuación de armas en el campo de tiro que ayudaron a que el juego contara con multitud de retos.



Además de todos los aspectos ya mencionados, el juego **incluye muchos más secretos que su antecesor**. Mientras que el único misterio a resolver en *Jak and Daxter: El legado de los precursores* era conseguir todas las baterías precursor del juego, en esta entrega tenemos los récords en las carreras, en el circuito de la turbo-tabla y en los campos de tiro con armas. Todo esto como acompañamiento a los numerosos paneles de secretos que hay por toda la ciudad y cuyo reto será encontrar esferas precursor que nos servirán para desbloquear trucos.



NAUGHTY DOG DEMOSTRÓ CUANTO AMAN A SUS MASCOTAS EN EL ESTUDIO

Las extrañas inscripciones de neon que podemos ver en las pantallas de villa refugio son, si las traducimos, un poema de uno de los desarrolladores dedicado a su perro, fallecido durante el desarrollo.

Con el paso de la trama, terminamos descubriendo que en realidad la ciudad y el mundo en el que estamos es el mismo que en la primera entrega de la saga. **La fisura que atravesamos al principio del juego no hizo otra cosa que mandarnos al futuro**, no contentos con esto resulta que el misterioso niño no es otro que el propio Jak de joven, y que Kor no es otro que el jefe de los cabezachapas. Todo esto desemboca en una guerra a la cuál pondremos fin derrotando a Kor y enviando al pasado al joven Jak junto a un joven Samos para que lleve a cabo su destino.

La trama de este título contiene mucho más y es muy interesante, pero **lo importante es destacar la evolución de la saga de un título a otro**, a nivel de género, mecánicas, jugabilidad e historia, para conformar el que sería el éxtasis de la trilogía en el título final llamado *Jak 3*, lanzado al mercado en el año 2004 y consagrado como uno de los mejores juegos de Playstation 2. A pesar de que el primer juego de la trilogía es considerado el peor de todos, no debería ser así ya que fue el que estableció la piedra angular de las aventuras de Jak y Daxter, y de lo que llegó a ser una de las mejores sagas de su tiempo, **podría decirse que el salto entre el primer y el segundo juego es similar al cambio que sufre Jak** y que en cierto modo, la saga sucumbió al eco oscuro cambiando su esencia.

LA TENTACIÓN DEL LADO OSCURO

Nuestros poderes de eco oscuro evolucionarán a medida que coleccionemos cabezachapas.





PLAYER ONE

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

POR MARC ARAGÓN

Se dice que cada 100 años, Castlevania, el tenebroso castillo del conde Drácula, aparece en nuestro mundo para desatar el temible poder de su señor sobre él. Hace 20 años, este castillo se saltó su ciclo, apareciendo mucho antes de su tiempo en la primera consola de Sony.

VAMPIROS, TINIEBLAS, ANTIGUAS MALDICIONES Y UN ENORME CASTILLO

¿QUÉ MÁS SE PUEDE PEDIR?

C*astlevania: Symphony of the Night* llegó a PlayStation hace exactamente 20 años para revolucionar todo un género. **Las aventuras bidimensionales dominaban el mercado con un esquema basado en niveles**, una serie de lineas unidas por puntos que se recorrían en una sola dirección. La idea que proponía *SOTN* era unir todas esas líneas, conectarlas entre sí y **crear una imagen mucho mayor**. Una idea que caló hondo en los jugadores desde el momento en el que cruzaron las puertas del castillo de Drácula y que, años más tarde, daría nombre (o, al menos, la mitad de un nombre) a **un nuevo género, conocido como *Metroidvania***.



Reinventando la fórmula

Symphony of the Night es el primer juego de la saga que no está protagonizado por un miembro de la familia Belmont. Además, por primera vez no se emplea el látigo como arma principal.

Tras él, no han sido pocos los que han copiado su esquema jugable. Tanto entre los triple A como entre los indies, este planteamiento ha sido ampliamente explorado y explotado. **En esencia, se sitúa al jugador al borde de un extenso compuesto de varias zonas, pero todas conectadas entre sí**. El acceso a cada una de estas zonas (o a una parte de ellas) suele estar bloqueado hasta que el personaje consigue un cierto objeto o habilidad con el que abrirse paso. De esta forma el jugador deberá explorar, recorrer el mapa y volver sobre sus pasos para descubrir cada rincón de este mundo bidimensional.

La historia de *Symphony of the Night* comienza fuerte, metiéndonos en la piel de Ritcher Belmont justo antes de entablar su batalla final con el malvado conde Drácula. Tras alzarse con la victoria y derrotar al vampiro, Ritcher consigue traer la paz al mundo, aunque de forma muy breve. Cinco años después de su batalla, el valeroso héroe desaparece sin dejar rastro alguno mientras Castlevania, el castillo de Drácula, surge de entre la niebla en algún lugar oscuro. **De acuerdo con la leyenda, el castillo reaparece en ciclos de 100 años**, por lo que el hecho de que vuelva a ser visible en el mundo a los pocos años de la destrucción de su señor, junto con la desaparición del guerrero que lo derrotó, señalan a que algo muy malo está a punto de ocurrir.

Al concluir este intenso prólogo, dejamos de lado a la familia Belmont (protagonistas tradicionales de la saga) y pasamos a encarnar a Alucard, el enigmático protagonista de esta historia. Desde el mismo momento en el que le vemos, el juego nos deja claro que Alucard no es un simple humano, aunque su nombre ya nos da alguna pista sobre su naturaleza. Dejando tras de sí una estela espectral, nuestro personaje se lanza a la carrera hacia el portón de Castlevania y supera sus muros de un solo salto. Dentro nos aguardan multitud de enemigos, aunque ninguno supone una amenaza gracias a los poderes y armas que porta Alucard. **Sin embargo, no podía ser tan sencillo**. Tras recorrer algunos pasillos nos vemos cara a cara con la mismísima Muerte, que nos insta a abandonar el lugar. Algo a lo que, por supuesto, nos negamos. Frustrada por nuestra negativa, la Muerte **nos despoja de las valiosas reliquias que nos da nuestro poder**, dejándonos indefensos antes los peligros de Castlevania.

Desarmados, nuestra única opción es recorrer los salones del castillo, fortalecernos y equiparnos debidamente para hacer frente a los retos que nos esperan. En este punto, **lo que en principio parecía un plataformas con ciertas dosis de combate, incorpora una**

FUE EL PRIMER JUEGO DE LA SAGA QUE NO PROTAGONIZÓ UN BELMONT

Y POR PRIMERA VEZ, EL LÁTIGO NO ERA EL ARMA PRINCIPAL



UNA EXISTENCIA MALDITA

—

Alucard es un personaje cargado de tristeza, que ha visto morir a su madre mientras su padre desataba un reinado de terror. Su vida le ha llevado a hacerle frente en varias ocasiones.

gran cantidad de mecanismos propios del género RPG. Para empezar, Alucard cuenta con estadísticas (como salud, ataque, defensa, etc) que mejoran a medida que derrotamos enemigos y subimos de nivel. También tenemos un completo sistema de inventario que incluye desde espadas hasta pociones. Alucard puede portar un objeto en cada mano, ya sean dos espadas, espada y escudo o un arma de dos manos, y objetos de protección como corazas y capas. Además de las espadas, podremos equiparnos con armas secundarias que encontraremos diseminadas por el castillo o al derrotar enemigos. **Sólo podremos llevar una de estas armas y en el momento que recojamos otra, perderemos la anterior**. Su naturaleza será de lo más variado, encontraremos desde pequeñas dagas que podremos lanzar en línea recta, hasta un reloj que nos permitirá detener el tiempo durante unos segundos.

Según vayamos derrotando enemigos y explorando el castillo, **tendremos la oportunidad de adquirir hechizos que lanzaremos mediante combinaciones de botones**. Comenzaremos con un sencillo



En los juegos más recientes de la saga Castlevania, los orígenes de Alucard se han reescrito

pero devastador ataque con el que Alucard se teletransporta de lado a lado de la pantalla repartiendo mandobles, pero pronto seremos capaces de lanzar bolas de fuego e invocar espíritus que luchen a nuestro lado. Y esto es algo que deberemos aprender a utilizar pronto, ya que Castlevania no dudará en poner en nuestro camino más y más enemigos cada vez más fuertes y agresivos. **Pero las habilidades de este asombroso personaje no terminan aquí**, ya que, avanzado el juego, hallaremos tres orbes que nos permitirán cambiar de forma y convertirnos en lobo, murciélago o niebla para alcanzar lugares in-

El castillo de Drácula está poblado por cientos de demonios que nos complicarán mucho la exploración

accesibles. Podremos mejorar cada una de estas formas y dotarla de habilidades nuevas.

Gráficamente, el título tiene un acabado soberbio. Es en parte gracias a obras como esta que el estilo *pixelart* ha ganado tantos adeptos en nuestros tiempos. Cada pasillo y cada salón de Castlevania está dibujado con mimo, cuidando los detalles y los acabados al máximo. **Lo mismo ocurre con Alucard que, además tiene unas animaciones a la altura**. Los movimientos y transiciones son fluidos, sin cambios bruscos de posición o dirección. Al desplazarnos, Alucard alterna el uso de sus piernas con otra animación en la que levita a unos centímetros del suelo, fomentando su imagen de personaje oscuro y señorial. **Cada objeto que encontramos y equipamos cambia ligeramente el aspecto del personaje**, alterando el color o la forma de su ropa y armas. A pesar de haber cumplido ya dos décadas, el aspecto de no podría haber sido mejor de haber sido desarrollado con tecnologías y técnicas actuales.

Aunque es la primera vez que Alucard tiene un papel protagonista (usurpando el puesto a la familia Belmont) **no es la primera vez que lo vemos en una entrega de la saga**. En *Castlevania: Dracula's Curse*, era un jefe final que se ocultaba en un lugar llamado *Alucard's Cave* y que, al ser derrotado por Trevor Belmont, se convertía en aliado y personaje jugable. En el caso de no haber jugado a las entregas anteriores, **Alucard se antoja un personaje frío, de pocas palabras y cargado de ira. La realidad sin embargo no podría ser más diferente**. Su madre, Lisa Farenheights, era una humana y su padre, Vlad Tepes, el temible vampiro conocido como Drácula. Su madre le inculcó desde pequeño el respeto por la vida, por lo que al morir ella, cambió de nombre, dejando atrás a Adrian Tepes y adoptando el de Alucard como acto de rebeldía y desafío contra su padre. Tras ver morir a demasiados amigos y familiares, Alucard se sume en un profundo sueño del que despierta al percibir la amenaza de su padre de nuevo en el mundo.

La trama avanza mediante pequeñas escenas en las que entablamos conversación con algunos personajes que nos revelan pequeños fragmentos de la historia. Sin embargo, poco se nos cuenta de lo que debemos hacer para progresar. **El objetivo final parece estar bastante claro, detener a Drácula, pero el cómo conseguirlo se antoja un tanto confuso**. El tamaño del mapeado junto con las pocas pistas que nos da el juego de hacia dónde deberíamos dirigirnos hace que estemos avanzando y retrocediendo más de lo deseable. Al llegar a una puerta cerrada es imposible saber si debemos buscar la forma de abrirla o se abrirá por sí sola en una fase mucho más avanzada. El resultado es que cualquier despiste, **cualquier resorte o pasillo que pasemos por alto nos puede llevar a pensar que el camino no tiene salida** y que debemos retroceder para buscar una ruta alternativa.

> “
> LA FAMA ALCANZADA POR SYMPHONY OF THE NIGHT HA LLEVADO A MUCHOS DISEÑADORES A IMITAR SU ESTILO Y MECÁNICAS

Sin embargo, quizá esto se planteó como parte de la experiencia, al fin y al cabo, Alucard (al igual que nosotros) nunca ha explorado los laberínticos salones de Castlevania. **Con un poco de paciencia e intuición, los muros del castillo nos revelarán todos sus secretos**. Se trata de una obra casi redonda, incluso para los estándares de hoy en dia, que dio origen a muchas ideas que aún se siguen utilizando, tanto en diseño de niveles como en mecánicas. No en vano es considerado por muchos jugadores como uno de los mejores juegos de su generación y su género, que elevó el nombre de Castlevania hasta lo más alto de muchos tops. Una auténtica joya que **se ha convertido en un ejemplo a imitar por muchos desarrolladores** y se ha ganado un lugar en la historia de los videojuegos.



DEL JUEGO A LA ANIMACIÓN

—

Recientemente, Netflix ha anunciado el lanzamiento de una serie de animación basada en la saga. Contará las aventuras del último superviviente de la familia Belmont en su cruzada para destruir a Drácula.



JOYAS OLVIDADAS

VIRTUA FIGHTER

El responsable de crear el género de lucha en 3D era creado por Sega en 1993.

por Javier Bello

Nacido durante el furor de los salones recreativos de la década de los noventa, cuando los juegos *arcade*, *beat 'em up* y de lucha estaban en su apogeo, *Virtua Fighter* aparecía en Japón ganándose el beneplácito del público nipón y sentando **las bases de lo que sería el género de lucha en 3D**. Fue desarrollado por el equipo de Sega AM2 liderado por Yu Suzuki para el Modelo 1 de los Arcades de Japón, *Virtua Fighter* fue el primer juego de lucha en 3D, en un intento de reinventar el género y ofrecer algo diferente a lo que se estaba viviendo en los recreativos. Durante aquella época, títulos como *Street Fighter II*, *Mortal Kombat* y *Art Fighting* arrasaban en los salones de juego, grabando en la historia de la industria a Capcom, Midway y SNK como las compañías responsables. Con el fin de lanzar algo que la desmarcara de sus rivales, **Sega probó fortuna haciendo de pionera para un nuevo estilo de juego**.

Su inicio en los salones recreativos fue un tanto discreto al principio, pero pronto su popularidad se disparó por todo el País del Sol Naciente, llegando a convertirse en **uno de los juegos más vendidos de su tiempo**. Cuando lanzaron el *port* para Saturn, el título se convertiría en todo un vende-consolas y uno de los estandartes de la plataforma de Sega. Desafortunadamente, el juego **tardó en llegar a costas occidentales**, y *Virtua Fighter* tuvo que competir contra títulos más modernos del género que habían tomado nota de la creación de Sega, para llevar a cabo sus propios juegos siguiendo su patrón. **Namco fue la desarrolladora más notoria por crear prácticamente un clon con su primer *Tekken***, estableciendo una rivalidad directa a lo largo de las consiguientes entregas.

En cualquier caso, su popularidad en Japón no solo le permitió convertirse en una propiedad intelectual de éxito y crecer como tal con varias secuelas, sino que sentó las bases de muchos de los conceptos y mecánicas jugables para el género de lucha 3D, siendo **una influencia directa en futuras franquicias** que nacerían poco después con títulos como *Soul Edge* y *Dead or Alive*, además del citado *Tekken*.

AMPLIANDO HORIZONTES

El objetivo de Yu Suzuki no era la calidad gráfica, sino tratar de mejorar al máximo las animaciones, buscando que fueran lo más correctas y realistas posibles.

Centrándonos ya en lo que ofrecía el propio juego en sí, en lo que respecta a su historia o más bien la excusa que nos ofrecían para justificar que artistas marciales de todo el globo se partieran la cara entre ellos, **no es que fuera muy original** e incluso se podría llegar a hablar de plagio.

El protagonista de esta historia era Akira Yuki, un maestro de Kung-Fu de origen japonés, que decide poner a prueba sus habilidades contra los mejores luchadores. Afortunadamente para él, justo se va a celebrar un torneo de lucha mundial, que reunirá a los mayores expertos de todo el mundo en una competición para determinar quien es luchador número uno. Sin embargo, este certamen está organizado por un misterioso sindicato del mal con sus propios planes para los competidores.

Con este planteamiento y teniendo en cuenta que el diseño para Akira esta claramente basado en cierto luchador japonés aficionado a los *hadoukens*, no hay que pararse a pensar mucho para ver de donde sacaron la inspiración para Virtua Fighter. De todas maneras, la mayoría de los títulos de lucha de la época bebían de la misma premisa, y es perdonable que el señor Suzuki y su equipo se basaran en una fórmula ya conocida. Y en especial, cuando **todo lo demás que ofrecía el título era radicalmente diferente**.

A nivel visual la acción transcurría en enormes espacios abiertos en tres dimensiones. Se emplearon amplios planos de pantalla y polígonos de cuatro lados para la elaboración de los distintos elementos y personajes. La versión de Saturn mantuvo esta arquitectura, empleando **superficies de polígonos cuadrados**, los precursores de los triangulares que se utilizan para los gráficos 3D modernos. **Estableció un plantel de ocho personajes**, cada uno con un diseño y forma de luchar bien diferenciada, solo que en vez de hacer uso de habilidades especiales de fantasía o representaciones caricaturescas para sus luchadores, se decidió darle un enfoque realista, tratando de crear **artistas marciales que usaran técnicas reales**.

Para tal fin, crearon **un sistema de juego muy sencillo basado en únicamente tres botones**: puñetazo, patada y parada. La clave de su mecánica era la combinación de estos comandos con los



TU CARA ME SUENA

El protagonista del juego recuerda mucho a cierto karateka japonés de los títulos de lucha de Capcom, aunque su forma de pelear era completamente distinta.

VIRTUA FIGHTER FUE MUCHO MÁS QUE EL NACIMIENTO DE UN GÉNERO

FUE LA INSPIRACIÓN DE OTRAS MUCHAS FRANQUICIAS DE ÉXITO

botones y la palanca de dirección, para dar lugar a un amplio repertorio de técnicas distintas con cada personaje, incluyendo agarres y contras. Este método tan sencillo permitía jugar a cualquiera muy fácilmente y contaba con una notable profundidad para aquellos que quisieran dominar cada estilo de lucha.



COMBATES MUY BREVES

—

Con un límite de tiempo a treinta segundos y la posibilidad de ganar echando al rival fuera del cuadrilátero, cada ronda podía terminar muy rápido.

Esta forma de jugar desmarcó inmediatamente a *Virtua Fighter* de cualquier otro juego visto hasta la fecha. No solo era el primero en presentar un título de lucha en 3D, sino que también lo hacía con técnicas realistas basadas en diversas artes marciales. **La crítica especializada se deshizo en halagos con la obra de Sega**. Aclamaban especialmente lo fluido y ágil que resultaba el combate, los movimientos de cámara siguiendo la acción de la pelea, las repeticiones después de un K.O. o como el sistema de físicas hacía más realistas los impactos y las caídas. En su mayoría, todos concluían *Virtua Fighter* ofrecía una visión de lo que serían los juegos de lucha en el futuro, y no les faltó razón.

> SUS MECÁNICAS ERAN FÁCILES DE APRENDER PERO DIFÍCILES DE DOMINAR

Volviendo con sus características jugables, este pionero contaba con **ocho luchadores** en su plantel, tratando de incluir cierta variedad en las artes que cada uno de ellos dominaba, con algún que otro estereotipo. **Fueron los siguientes**: desde Japón teníamos a Akira Yuki, el protagonista antes mencionado, profesor de Kung fu del estilo Hakkyoku-Ken (Ba Ji Quan); de China teníamos a Pai Chan, una estrella de las películas de artes marciales de Hong Kong que lucha con el estilo Ensei-Ken (Mizongquan); también de China, un cocinero de nombre Lau Chan (y parecidísmo al villano de *Dragon Ball* Tao Pai Pai) que emplea técnicas del Koen-Ken; luego teníamos a Wolf Hawkfield, profesional de la lucha libre canadiense; Jeffry McWild era un pescador de Australia que empleaba lucha grecorromana; tampoco podía faltar un personaje ninja, y ese era Kage-Maru que hacía uso del Hagakure-ryu Ju-Jutsu; por último teníamos a los hermanos Sarah y Jacky Bryant provenientes de San Francisco y empleando los dos el Jeet Kune Do del legendario Bruce Lee.

Como curiosidad, el juego tenía un jefe final un tanto especial. Se trataba de Dural, un cyborg de apariencia femenina y cuerpo totalmente cromado, que peleaba con una mezcla de estilos de todos los personajes. Lo más destacable es que solo teníamos una oportunidad de luchar contra ella luego de vencer al resto de luchadores, y ganáramos o perdiéramos, la partida finalizaba sin ningún final ni epílogo. Este patrón se repetiría a lo

UN JEFE FINAL PECULIAR

Dural era poco más que una pelea extra que no reportaba nada ganáramos o perdiéramos, pero que terminaría ganando mucha más relevancia en las secuelas.







largo de toda la serie, y convertiría a Dural en una suerte de personaje secreto en el resto de entregas. Echando la vista atrás, **está claro que los años le pesan al título**, y tan solo debería jugarse para practicar un estudio de las mecánicas que asentó y que dieron forma al género de los juegos de lucha en 3D. A pesar de que en su día fue laureado como un portento gráfico, incluso para su época **su potencial visual quedó caduco muy rápidamente** por los numerosos imitadores que pronto siguieron su estela, comenzando a dar pasos de gigante en el desarrollo de este nuevo campo.

Ciertamente, fue sorprendente el grado de mejora que se alcanzó en unos pocos años, siendo cada secuela de *Virtua Fighter* y otras franquicias mucho mejor que la anterior. Fue una época donde parecía que los salones recreativos viajaban al futuro cada vez que recibían un nuevo título de esta serie y las del resto de sus retoños. La obra de Sega AM2 no solo fue influyente para los juegos de lucha sino que **presentó a la industria el potencial de los gráficos poligonales**, la jugabilidad realista y sistemas de físicas para las animaciones de los personajes. **Su éxito también le mereció récords en el Libro Guinnes**, incluyendo: Primer juego de lucha basado en polígonos, Primer juego de lucha en 3D y Primer juego de lucha para una consola de 32-bit. También ha aparecido en listas que lo acreditan como uno de los juegos más relevantes de la historia. Así, *Virtua Fighter* terminó por convertirse en la **inspiración de otros hitos del mundo del videojuego** como Lara Croft, el primer shooter en primera persona en 3D que fue Quake, y hasta Fumito Ueda comentó que el título de lucha tuvo influencias sobre las animaciones de sus trabajos.

Sin lugar a dudas, Virtua Fighter es uno de los grandes referentes de esta industria, y aunque el paso del tiempo le haya hecho perder su lustro como juego de lucha, **su principal virtud fue el legado que dejó tras de sí**.

HACIENDO HISTORIA

Las influencias de *Virtua Fighter* terminarían siendo la fuente de inspiración de otros grandes nombres de la industria.

GAMINDUSTRI



CARLOS SANTILLANA

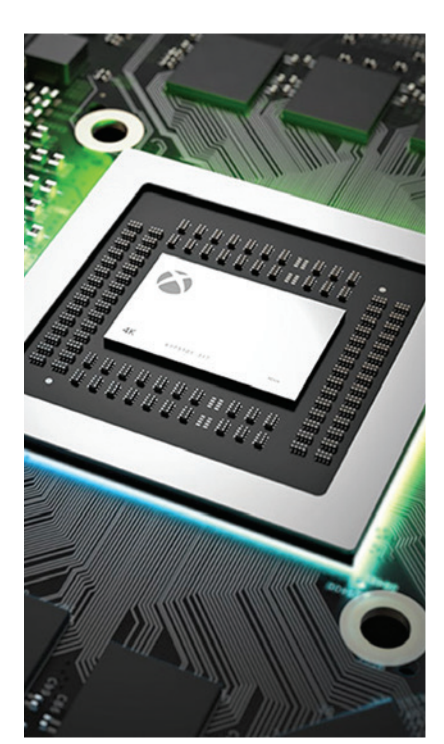
El mejor peor E3

La eficacia antes que la sorpresa y el espectáculo

Ya ha acabado el primer, y para muchos más importante evento de videojuegos del año. La resaca ya va quedando atrás, y más aún para cuando se puedan leer estas líneas, así que **es un buen momento para hacer una recapitulación de lo que realmente ha ofrecido el E3 2017**. Con la cabeza fría, y sin la excitación de intentar hacer parecer a nuestra bando favorito mejor de lo que es, así como a los contrarios peor, veamos si realmente ha sido uno de los peores E3 de los últimos años, como muchos corrieron a anunciar a los cuatro vientos por las redes sociales.

Para llegar a comprender del todo lo ocurrido en el E3, hay que echar la vista atrás, a semanas o incluso meses antes del evento. Toda la comunidad, desde el usuario más casual hasta los medios de más renombre, hacían sus cábalas sobre qué llegaríamos a ver en el evento. Una acción de base inocente, pero que **alimenta la semilla de un hype imposible de satisfacer**.

Todos pensamos en lo más importante y, a la postre, prácticamente imposible de ver: gameplay de *The Last of Us Part 2*, un *Smash Bros* para Switch, el renacer de *Scalebound*, *Bloodborne 2*, remake de *Spyro the Dragon*, PS Vita 2… **No importa lo descabellado o imposible que parezca, ni siquiera que los desarrolladores avisen con anterioridad que no van a estar presentes**, seguíamos pendientes de ver algo de *Death Stranding* o *Final Fantasy VII Remake*.



Realmente todo eso no importaría si la mayor parte de la comunidad entendiera por fin cómo funciona el E3. No se trata de bombazo tras bombazo de títulos no anunciados. Un triple A tarda años en completar su desarrollo, es imposible que en cada evento nos muestren una retahíla de títulos de estas características cuando literalmente no hay tiempo para crearlos. La realidad es que cada compañía se guarda de una a dos sorpresas, quizá tres como mucho. Siendo el resto anuncios menos importantes, o nuevos datos y gameplay de títulos ya conocidos. Es por ese motivo que **siempre vamos a encontrarnos con decepciones, el problema es cuando esas decepciones han surgido de nuestra propia imaginación**.

Dejando esto claro, y sin entrar a analizar en detalle cada conferencia por separado, ¿cuál ha sido el resultado general del E3 2017? Pues al menos en mi humilde opinión, **quizá se trate de uno de los mejores E3 de los últimos años**, al menos en términos generales. Por primera vez todas las conferencias han intentado centrarse todo lo posible en enseñar juegos y novedades. Con los mínimos artificios posibles —algunos más que otros— y sin la necesidad de sacar un desfile de desarrolladores que nos quiera "vender la moto" con palabras y no con hechos. Aunque eso no quita que haya tenido sus evidentes puntos bajos.

Microsoft debería haber acaparado gran parte de la atención del E3 con el anuncio de su nueva consola, de nombre definitivo Xbox One X. Pero el nombre de la



consola no es lo único que ha causado confusión entre la comunidad —más comprensible para el público inglés, ya que la pronunciación de Xbox One S y Xbox One X es muy similar—. Sus impresionantes números sobre el papel no han podido convencer a un público que no ha notado grandes diferencias en los juegos mostrados, excepto en *Anthem*, donde quizá se han pasado tanto que muchos dudan de que se acerque a lo que será el gameplay real. Y su abuso del término "exclusivo" al mostrar los juegos ha ocasionado el efecto contrario, que la comunidad lo mire con lupa para descubrir que realmente ningún juego es exclusivo al 100%, **todos salen como mínimo también en PC o son exclusivas temporales**.

> **Lo más importante, como siempre, serán los juegos.**

A Sony le ha pasado factura pasarse de precavida. Por mucho que luego proteste, a la comunidad le encanta el humo, y habría conseguido un efecto mucho mayor con un simple cartel de *Bloodborne 2* —como veremos en breve con Nintendo— que con todo el gameplay junto de *God of War* y *Spiderman*. Además ha dejado su anuncio estrella en el juego de *Spiderman*, una figura tremendamente conocida en Estados Unidos, pero que en el resto del mundo no llama tanto la atención. Posiblemente lo hizo para ayudar a promocionar el estreno de su propia película, *Spiderman Homecoming*.

Nintendo ha optado por ir, una vez más, a lo suyo. Reciclar un par de sus ips que van rotando cada x meses, en este caso le ha tocado a *Kirby*, *Yoshi* y *Fire Emblem*; y centrar sus anuncios estrella en carteles. *Metroid Prime 4* y un RPG de *Pokémon* para Switch que aún no tiene ni nombre. **Una venta de humo que solo el maestro Kojima puede superar**: ir al E3 no para mostrar *Death Stranding*, sino para vender merchandising del juego y su estudio.

Aunque claro, si vamos a buscar el fallo siempre lo vamos a encontrar porque nada es perfecto. En cambio la cantidad de aciertos ha sido considerable, no solo en el caso de las tres grandes compañías, sino de todo lo mostrado en el E3. Se han mostrado una gran cantidad de juegos y un claro apoyo a otras plataformas no tan principales. Microsoft ha anunciado la **retrocompatibilidad también con los juegos de la Xbox original**, Sony ha dedicado buena parte de su conferencia a **juegos para PlayStation VR**, y Nintendo ha demostrado que **no se olvida de su anterior portátil Nintendo 3DS/2DS**.

Todo esto es muy bonito, pero siendo sinceros, lo más importante, como siempre, serán los juegos. **¿Ha estado este E3 a la altura en cuanto a juegos se refiere?** Pues para muestra un botón: *Need for Speed: Payback*, *A Way Out*, *Star Wars Battlefront 2*, *Far Cry 5*, *Mario and Rabbids*, *South Park: Retaguardia en Peligro*, *Assassin's Creed: Origins*, *Beyond Good & Evil 2* —la gran sorpresa de este E3—, *Forza Motor Sport 7*, *Cuphead*, *Sea of Thieves*, *Dragon Ball Fighter Z*, *Life is Strange: Before the Storm*, *Ori and the Will of the Wisps*, *Metro: Exodus*, *Monster Hunter World*, *Destiny 2*, *Call of Duty: World War II*, *Uncharted: The Lost Legacy*, *God of War*, *Detroit: Become Human*, *Days Gone*, *Spiderman*, *Mario Odyssey*, *Xenoblade Chronicles 2*, *Fire Emblem Warriors*…

Esto es tan solo una muestra de lo más llamativo que ha aparecido en este E3, la gran mayoría apareciendo este mismo año o a comienzos del 2018, pero es que hay mucho más. Si lo que queremos **son juegos que no tengamos que esperar muchos años para poder tenerlos en nuestras manos**, yo diría que este E3 ha sido de los mejores que he visto. Además, tened en cuenta que aún quedan más eventos de videojuegos este año, ya algunos han admitido que no han querido mostrar todo lo que podrían en favor de darle más protagonismo a otros títulos que aparecerán antes, como el otro juego de *Star Wars* de EA en favor de *Star Wars Battlefront 2*, o *The Last of Us Part 2* en favor de *Uncharted: The Lost Legacy*. Siempre hay margen de mejora, pero si esto es un mal E3, quizá tengamos que pararnos a reflexionar sobre cuáles son nuestras expectativas. Porque aquí hay mucho, y muy bueno.

Carlos empezó en esto de los videojuegos con un Spectrum, y ya no ha podido parar. Día a día prioriza la carga de contenidos.

PIXELOTERAPIA



DAVID NEIRA

¿Diseño narrativo o diseño jugable?

Pros y contras de los pilares más comunes de un videojuego

L**os trabajos creativos siempre requieren de cierta abstracción y, a la vez, de cierta experiencia o conocimiento** para convertir una idea en algo material y realizable. Si además es un trabajo de equipo, como suele ser el caso con los videojuegos, os podéis imaginar el caos que se produce cuando varias voces pronuncian su opinión subjetiva sobre de qué debería ir el juego o de qué forma realizar esto o aquello. Por tanto, y como las tasas de suicidio aumentaban rápidamente, los estudios empezaron a desarrollar ciertas formas de enfocar de una manera productiva este flujo continuo de ideas. Mejor dicho, **priorizaron el aspecto del videojuego que ellos querían ensalzar y reorientaban todo el proceso hacia esa meta**. De forma que todo empieza con la preproducción. Así es como la inmensa mayoría de estudios, sino todos, comienza sus andanzas a la hora de elaborar un videojuego. En general, es un proceso que contiene mucha iteración y revisión constante: interesa probar y plasmar la mayor cantidad de ideas posibles para corroborar si funciona o si no. Por tanto, y como podréis adivinar, **es una etapa del desarrollo muy voluble y complicada de manejar**, ya que la mayoría de las bases, por lo menos al principio, están aún en el aire.

Por supuesto, como comentaba antes, la experiencia y el tiempo han hecho que este



proceso haya desarrollado sus propias técnicas a la hora de orientar y llevar la dirección del juego a buen puerto. En este caso, me gustaría hablar de dos filosofías de diseño que no son contrapuestas, pero que tampoco suelen ir de la mano: **el diseño por narrativa y el diseño por concepto**. También existen otros enfoques como **el diseño por mecánica o el diseño por tecnología**, más centrados en el gameplay y en la parte técnica del proyecto. Sin embargo, esta vez me gustaría centrarme en los dos primeros, ya que, aunque quizá a priori parezcan similares, el proceso y el resultado que se producen al aplicarlos es sustancialmente distinto. Para ello, además, **usaré un par de juegos que sobre el papel deberían producir resultados parecidos, pero que, en la práctica, distan muchísimo entre sí**: *Dead by Daylight* y *Friday the 13th: The Game*.

Creo que todos podemos estar de acuerdo en que, de base, **ambos videojuegos comparten concepto**: un juego asimétrico de un jugador contra varios en el que el asesino tiene que matar al máximo número de supervivientes posible, mientras que ellos deben intentar escapar colaborando entre ellos o por su propia cuenta. Esta premisa nos da varios frentes con los que trabajar desde una perspectiva de desarrollo. **Nos da un conflicto claro: asesino contra supervivientes**, pero que se puede orientar desde muchos frentes posibles. Pero claro ¿por dónde empezar? **En el caso de *Dead by Daylight* decidieron diseñar en base a ese concepto**. Desde esa premisa inicial, los miembros del equipo derivaron que lo que haría a su juego único sería implementar



unas mecánicas y dinámicas que fomentaran el miedo, la sensación de agobio y **una constante tensión**. Vamos, todo lo que uno se puede imaginar que produce un encuentro con un asesino que te persigue y es superior a ti en todos y cada uno de los aspectos. Por descontando, estoy dejando de lado otro tipo de decisiones propias de la preproducción que son igual de importantes como la estética, las soluciones técnicas, etc; para centrarme en las sensaciones que quiere transmitir el *gameplay*. Y así, de esta iteración continua sobre cómo adaptar estas sensaciones al lenguaje del videojuego, es como surgió *Dead by Daylight*, un juego que, si bien puede tener fallos, creo que **resuelve de una manera sobresaliente la adaptación de unos sentimientos subjetivos a la pantalla**.

> **Los dos son perfectamente válidos, pero la ejecución lo es todo.**

Por otro lado, está la otra cara de la moneda: *Friday the 13th: The Game*. Un juego que, **desde el momento de su concepción, ya estaba atado a una licencia creativa concreta**. Por lo tanto, IllFonic, por motivos lógicos, estaba **forzada a desarrollar un juego donde el foco de la atención fueran los personajes principales de *Viernes 13***. Muchos lo categorizaran de fan service y, en gran parte, estoy de acuerdo. Sin embargo, cuando has adquirido los derechos de una IP concreta y necesitas recuperar esa inversión, lo que probablemente te asegure esa apuesta sea darle a los fans la posibilidad de disfrutar de los personajes (o universo del juego) que tanto le gustan desde otro punto de vista o mediante otros medios. Así que no me resulta extraña esa determinación inicial y la comprendo, aunque creo que sí ha provocado **decisiones de diseño que han afectado completamente al producto final**. También me refiero a eso cuando hablo de diseño por narrativa, no solo a una historia que supedita al gameplay, si no también a elementos de ese mismo universo que también se priorizan antes que a las mecánicas. Por ejemplo, Jason cuenta con una enorme cantidad de animaciones exclusivas para cada muerte que decida realizar apoyándose con el entorno, cada cual más sangrienta y obscena. **Esas escenas solo existen para satisfacer a los aficionados de la saga**, no aportan nada más. También están las mecánicas del asesino en serie, que no tienen demasiado sentido a un nivel metafórico, sentir a los supervivientes puede pasar, pero ¿cómo es posible que Vorhees se teletransporte así sin más? Desde el punto de vista de los supervivientes se produce un efecto como de rebobinar la cinta, lo cual implica que **los desarrolladores ya ni siquiera intentaron justificarlo como algo que podía pasar en el universo de la película**, sino que el propio jugador estaba viendo la película y hubo un avance rápido. De esto no estoy seguro, quizás es mi mente intentando darle un sentido a ese tipo de efecto que no es nada legible. Sinceramente, no sabría deciros que pretendían, pero desde luego el resultado no está nada claro. Con esto no quiero decir que sea un juego malo, aunque yo sí lo considero así, sino que decidieron priorizar el hecho de que Jason fuera atractivo para el jugador y usar personajes y localizaciones para el juego. Por supuesto, **el diseño por narrativa *per se* no es malo**, simplemente supedita la historia que el juego quiere contar a la propia jugabilidad. Ahí está *To The Moon* que transmite muchísimo solo a través de diálogos.

Como digo, ambas formas de enfocar los proyectos son igual de válidas. Es una cuestión de prioridades y preferencias, de entender lo que el juego que estás creando realmente necesita, escucharlo y saber aplicarlo. Personalmente, creo que los juegos que giran en torno a un concepto son realmente atractivos, pero, aún con todo, **la ejecución lo es todo y cada juego por separado tiene su propio valor intrínseco**. Simplemente hay que saber apreciarlo.

David es el chico nuevo del equipo. Energético, tenaz y con una clave de humor que siempre enriquece el ambiente... le apasiona The Stanley Parable.

SCUMM UND DRANG



DANIEL ROJO

El esquema perpetuo

El videojuego como producto lúdico y tecnológico

La estela del E3 ha dejado en mí, un año más, el tradicional poso de incertidumbre y contradicción. Por un lado, me encanta el evento. Lo vivo con mucho interés y me gusta ver qué ofrece la industria. Además, es una forma de dar un golpe sobre la mesa y de hacer notar al mundo que los videojuegos mueven muchísimo dinero, **siendo capaces de movilizar a un público enorme**. El evento es una patada en el estómago para una sociedad que no quiere asumir que el videojuego tiene ya un papel fundamental. Pero también **es una declamación a viva voz sobre la faceta lúdica del medio, y cómo esta no sabe apenas subsistir sin salirse de las ideas tradicionales**. *Call of Duty*, *Assassin's Creed* o *Far Cry* —cada uno en su entrega equis— se me antojan mata-marcianos sofisticados, modernizados y adaptados. No pretendo devaluarlos, sino hacer notar que más allá de lo técnico se construyen sobre los mismos esquemas de siempre y apelan exactamente a la misma sensación mecánica.

La verdad es que **me apena ver cómo masas eufóricas aplauden el nacimiento de obras como *Days Gone***. Algunos hasta se aventurarán a utilizar este título como argumento a favor de la apuesta por nuevas IPs de Sony, como si realmente tuviera algo de nuevo. Seguro que es divertido, por qué no, pero parece una amalgama de los estereotipos más clásicos y rancios que van asociados a la palabra videojuego. Hablo, evidentemente, desde el escaso conocimiento que se tiene del juego. Ojalá me equivoque.

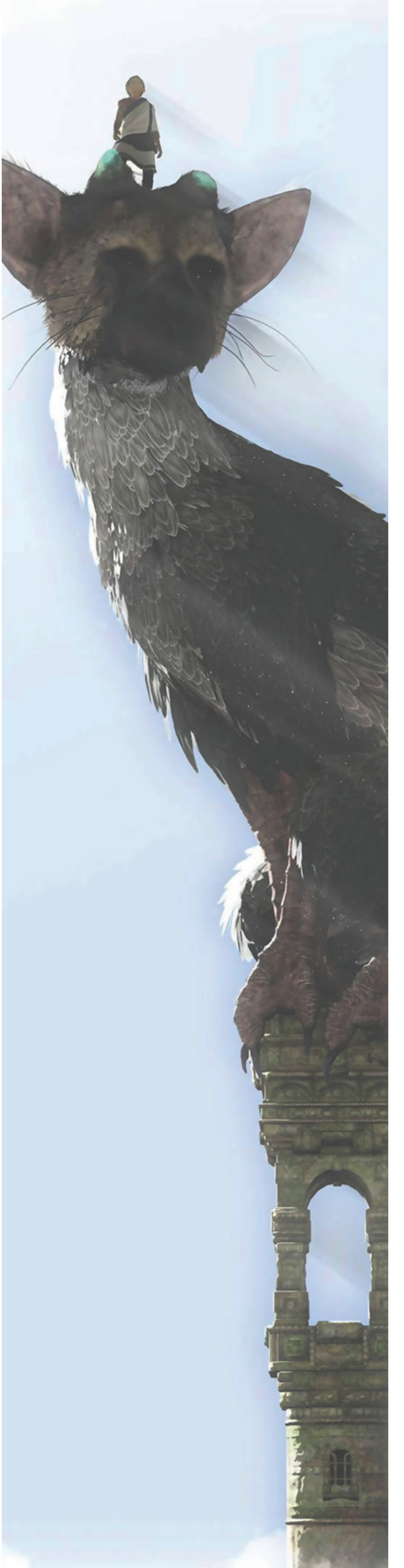


El *grosso* de los videojuegos que se muestran en el E3 se encuentran inmersos en un aura descafeinada que nos hace oscilar hipnotizados al ritmo de su discreta experiencia lúdica. Títulos conformistas que, sin dejar de ser divertidísimos y sacar su buena nota de rigor en la prensa, **estancan al medio y le impiden quitarse de encima tantas manías** como los logros, los coleccionables y demás palmaditas en la espalda.

Naturalmente, estoy generalizando sobre los juegos triple A de mayor renombre, y en cierto modo es muy comprensible que sigan este camino hacia ninguna parte. Hacer un videojuego tan grande como *Assassin's Creed* requiere una gran inversión que solo se verá compensada con un gran beneficio. **Para las grandes industrias, innovar es arriesgarse demasiado**, cada vez más. No es cuestión de que estas empresas tengan algún tipo de mala intención con el sector sino que, simplemente, quieren ganar dinero de la forma más eficiente, y tienen pocos caminos más allá de lo que están haciendo. Quizás hasta *Days Gone* sea arriesgar para ellos al ser una franquicia nueva.

Sin embargo, el E3 no ha sido solo eso. También tiene desperdigadas **pequeñas joyas en bruto como *A Way Out*, *The Last Night* o *Cuphead***, que realmente parecen explorar nuevos lenguajes jugables o visuales. **Por no hablar de *Super Mario Odyssey***, claro, pero es que ninguna generalización puede aplicarse jamás a Nintendo, que parece vivir en una realidad alternativa y a veces incluso azarosa.

Hasta aquí tengo las cosas más o menos claras. El problema es cuando se anuncia el remake de *Shadow of the Colossus*, la nueva entrega de *Ori* o la precuela de *Life is Strange*. No he jugado todavía al título de Dontnod Entertainment, pero sí me atrevería a decir que las tres obras intentan llevar al videojuego por otra vía, cada



una a su particular manera. Ya hicieron su labor, y que cada uno juzgue si fue o no satisfactoria, pero estirar el chicle de algo tan bienintencionado como estos proyectos me parece **una forma de deshumanizarlos y entenderlos como un simple producto comercial más**. Si *Shadow of the Colossus* realmente se viera como la obra maestra que en teoría es, ni se le pasaría por la cabeza a nadie modificar un ápice de ella. Al final el tratamiento hacia obras así es como el que le da la industria a *Call of Duty*: ofrecer mejores y mejores gráficos porque no hay mucho más donde rascar.

> **"** ***Tal es la sequía intelectual a la que nos somete el medio.***

Este tratamiento mercantil que reciben incluso obras sagradas hace notar las pesadas cadenas que el videojuego lleva bien atadas a todas sus extremidades. **Este medio solo se ve a nivel masivo bien como un entretenimiento, bien como un producto tecnológico**. Aquello que el videojuego pueda ofrecer más allá de estas dos visiones tan acotadas es un campo apenas explorado.

Precisamente por estar tan acostumbrados al videojuego estereotipado que tanto abunda en el E3, nos venimos demasiado arriba cuando se ofrece una apuesta diferente, arriesgada y profunda. Cuesta tanto encontrar un título con cierta intención artística que ver uno nos hace premiarlo meramente por su intención. Tal es la sequía intelectual a la que nos somete el medio.

Pienso, por ejemplo, en *The Last Guardian*, quien es precisamente el hermano pequeño de *Shadow of the Colossus*. Comencé este título con gran ilusión, pues la información dada hasta la fecha me maravillaba. Y, desde luego, hace varias cosas muy bien. Trico es una criatura viva, que existe ajena a nosotros como jugadores, y este aporte por parte del Team ICO **ha sido una sólida llamada de atención sobre el modo en que el videojuego maltrata a su inteligencia artificial**. Además, la forma que tiene de conseguirlo no es a través de decisiones técnicas, sino artísticas.

Sin embargo, prácticamente el resto de la obra se cae por todas partes. **El sistema de tutoriales trata al jugador por idiota**, diciéndole literalmente lo que tiene que hacer, con frases tan burdas como "*entonces me percaté de que debía darle de comer un barril a Trico*". Mover al niño es un incordio, y la cámara toma ángulos que hasta cuesta imaginar. El sistema de batalla sorprende la primera vez, pero en seguida se convierte en un mero trámite. El modo en que terminamos manejando a Trico es impreciso a la par que artificioso.

Me gusta pensar que la arquitectura debería ser tomada como ejemplo de medio artístico para algunas cosas. Una gran obra arquitectónica no tendrá calidad intrínseca por no derrumbarse, pero **tener una base sólida es condición necesaria para poder valorarla**. Ojalá el resto de lenguajes siguieran la misma lógica. La técnica no determina la calidad de nada, pero me veo incapaz de decir que *The Last Guardian* es un buen juego cuando cede sobre sus propios cimientos constantemente, por muy bien que haya abordado ciertos aspectos.

The Last Guardian ha sido para mí un golpe de realidad. El medio dedica casi todos sus esfuerzos en generar nuevas entregas de lo que funciona o secuelas de viejas glorias, de forma que cuando un título como la última obra de Fumito Ueda intenta salirse del esquema tradicional nos damos cuenta de que solo sabemos seguir el dichoso esquema tradicional. Es lo único que, dentro de su mediocridad, al menos mantiene el edificio en pie. **El E3 muestra lo que sabemos hacer, porque lo llevamos practicando años y años**.

Necesitamos más juegos que fallen, como *The Last Guardian* y tantos otros. Juegos que se arriesguen, que exploren y que hagan avanzar el medio. Necesitamos práctica. Los *Days Gone* ya los sabemos hacer. **¿Qué necesidad hay de sacar otra entrega de esta gran franquicia que llevamos perpetrando décadas?**

¡Nuestro Guybrush Threepwood personal! Aventurero, inteligente, cordial y crítico. Una de las plumas más finas que encontrarás en nuestra redacción.

EL OJO AVIZOR



ADRIÁN DÍAZ

Construyendo el hype a largo plazo

Las fechas de lanzamiento siempre son la mayor incógnita

Muchos palos le han caído a Sony este pasado E3 por su escueta y rápida conferencia, pero sobre todo **por hacer abuso de una fecha de lanzamiento que a día de hoy se antoja aún lejana: 2018**, sin mes ni día concreto. Porque es un tema algo complejo de tratar como opinión, ya que detrás de un anuncio hay una hoja de ruta, unos objetivos a cumplir y unos intereses que satisfacer. Pero a mí se me hace algo extraño aún hallar casos como *Far Cry 5*, que además de recibir una presentación antes del evento de Los Ángeles, también tenía la fecha fijada: 27 de febrero de 2018. Más de medio año para un juego que se veía ya en un proceso de desarrollo bastante avanzado y que de cara al consumidor medio se pensaba que lo podría recibir a finales de año. Pero no, se va más allá de lo que hubiésemos esperado la gran mayoría. **¿Anuncio temprano, acorde o descabellado?**

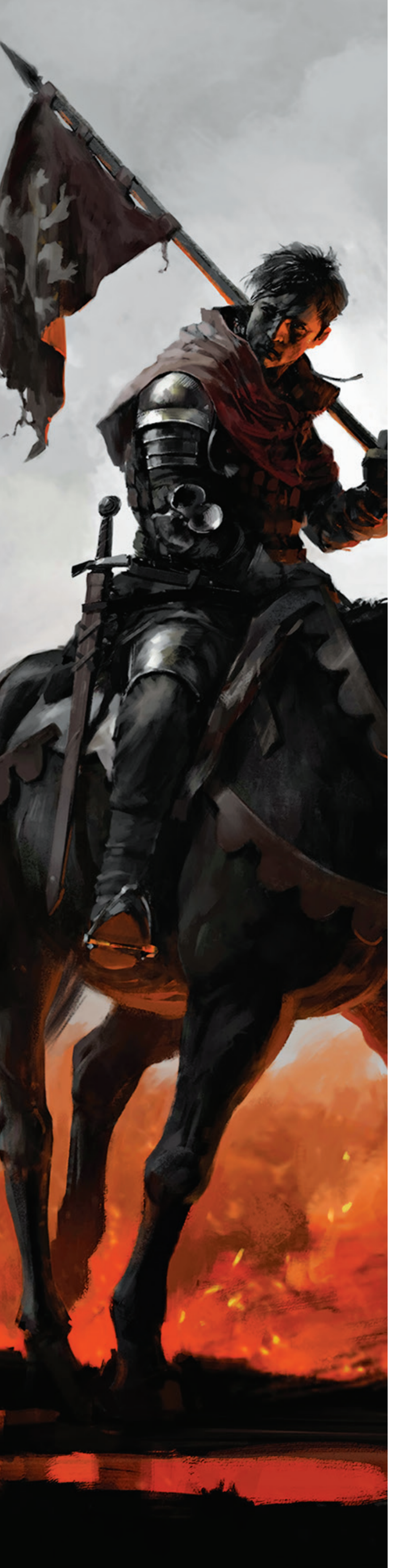
Como he dicho, hay que saber diferenciar cada situación. Podemos pensar en cualquier juego presentado hace dos E3 como es el caso de *Horizon Zero Dawn*, juego que se desveló en el E3 de 2015 con la mira puesta a finales de 2016 pero que por temas de refinar el título lo máximo posible se nos fue a marzo del presente año. En una situación así, hay que entender que es un



juego grande de un estudio *first-party* de Sony, por lo que es normal que se presentara en un año, al siguiente se mostrara gameplay y en la ventana de ese mismo E3 y el siguiente se lanzase. Así es como el *Spiderman* de Insomniac o el nuevo *God of War* deberían ver la luz también antes del E3 de 2018. Porque la duda genera rumor y desconfianza, y ver un juego tres veces seguidas en el mismo evento **es sinónimo de estar dando tumbos en un plan que quizá fue cogido con pinzas** y que el equipo de desarrollo detrás del título se arriesgó a llevarlo a cabo.

Claro es, y por eso me he referido a *Far Cry 5* al principio de este artículo, que es un juego que nadie se esperaba que estuviese en desarrollo y que **Ubisoft decidió presentarlo antes por su cuenta**. Pero si tomamos antecedentes, hay que recordar que *Far Cry: Primal*, aunque no se considere juego principal totalmente de la saga – no solo por cuestión numérica -, se dio a conocer en octubre de 2015 y finalmente acabó saliendo también en febrero de 2016. **Una ventana muy apropiada para anunciar un juego** que ya se sabía que no iba a ser lanzado durante el período navideño y que liberaba un poco esa presión hacia el consumidor que quería hacerse con él. Con *Far Cry 5* nos hemos adelantado 4 meses, que para algunos les parecerá pocos, pero creo que son los suficientes como para tomarse la espera del juego con otros ánimos.

A todo esto hay que sumar las prácticas de empresas como Bethesda como hizo con su último gran título, *Fallout 4*. Es decir, la otra cara de la moneda. Todos



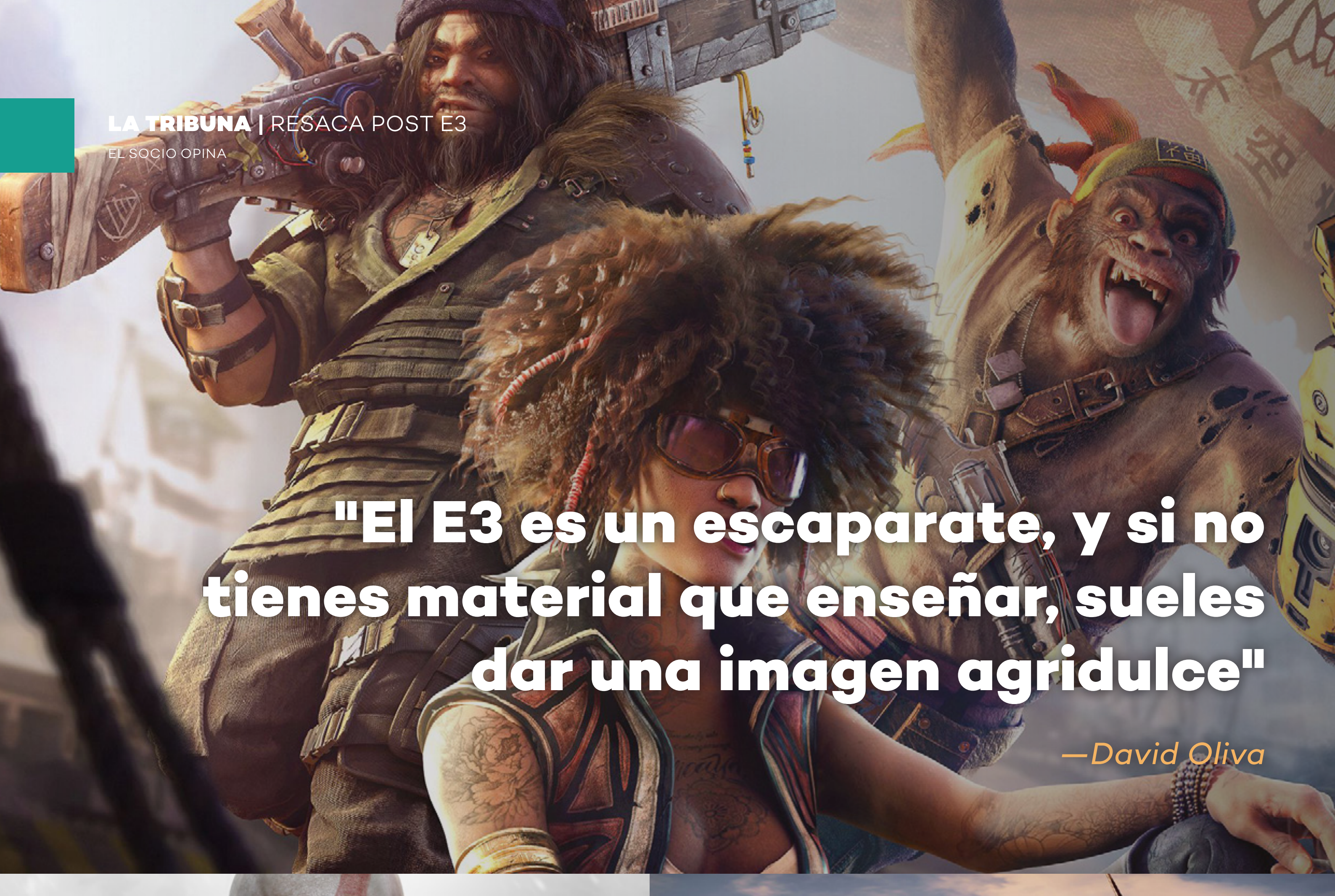
sabíamos que *Fallout 4* era un secreto a voces, sin embargo, nadie esperaba que fuese a salir al mercado apenas 5 meses después de ser presentado en su totalidad en el E3 de 2015. Aquí es cuando se desmonta la escena en que algunos puedan decir que los títulos grandes necesitan ser avisados al público de su desarrollo aunque sea años antes, **ir mostrándolo poco a poco y decidir cuándo dar el anuncio final con fecha**. Yo me considero el primero en defender eso: Roma no se construyó en un día, pero en ese caso hay que ser constantes y dotar al jugador de información de cualquier tipo: tráilers, capturas, demos...No obstante, la saga *Fallout* es lo suficientemente conocida y relevante como para haber sido tratada como tal, pero Bethesda decidió mantenerlo en secreto, dar el golpetazo sobre la mesa y sacarlo el mismo año sin preocupaciones. Al margen de la calidad del título, *Fallout 4* fue un éxito en ventas. **Es lo que tiene mantener el hype caliente**.

No busco hacer una crítica ni una denuncia para los anuncios lejanos, pero sí que me gustaría que las empresas en general fuesen más interactivas y directas con la masa jugadora. Hay juegos como *Kingdom Come: Deliverance*, concebido en 2014 en la cuna de Kickstarter que saldrá al mercado en febrero de 2018. **A pesar de ello, nunca se me ha hecho eterna la espera**: el estudio, Warhorse Studios, no es de primera categoría aunque todos estos años nos ha ido dotando de vídeos detrás de las pantallas donde podíamos ver a gente modelando, a actores de doblaje metidos en su papel e incluso herreros creando armas medievales que saldrán en el juego. Un estudio de desarrollo de 80 personas, humilde y de un país no común en los videojuegos como es la República Checa ha sabido llevar a sus seguidores en esta travesía de 4 años de espera mucho mejor que estudios de las grandes compañías. Por eso cojo con algo de miedo el anuncio de *Metroid Prime 4* o el supuesto RPG de *Pokémon* en el Nintendo Direct del E3. Porque sin tan solo una imagen conceptual del juego, **suena más a tener prisa para tranquilizar a la gente de que Switch tendrá buenos títulos** y no a que tengan siquiera una fecha fijada internamente de ya no solo lanzamiento, sino una versión alpha o beta del juego en la que se puedan ver plasmadas todas las ideas.

> ***Las empresas tendrían que ser más abiertas con la masa jugadora.***

Nosotros, como jugadores, también tenemos bastante que aprender: **no podemos criticar a una compañía por no enseñarnos cuando van a lanzar su juego porque a nosotros nos pueda el ansia y el consumismo**. Hay que tener algo de empatía y sobre todo saber que detrás de un juego hay muchos factores donde el fallo de alguno de ellos puede desencadenar algo fatal, tal como la cancelación del título o el descenso de calidad del mismo. Hay que saber criticar cuando una compañía se está pasando de chulería y cuando de verdad está haciendo todo lo posible para que su producto pueda ser lanzado al mercado de la mejor forma posible. Todo tiene su período. La crítica, siempre después de su lanzamiento, y obviamente, con fundamento. **Todo lo demás es palabrería sin sentido**.

Rompió un Windows 98 con un dedo a los 4 años. Además, se atrevió a usar el Millenium. Ahora vive exiliado en un mundo de videojuegos.



"El E3 es un escaparate, y si no tienes material que enseñar, sueles dar una imagen agridulce"

—David Oliva

P. Svensson

"Hubo grandes momentos, tanto para lo bueno como para lo malo"

—

En mi opinión, **el *showcase* más flojillo se lo ha llevado este año Bethesda**. No ha habido mucho contenido nuevo, y el formato del Bethesda Land parece más hecho para un público infantil.

En Microsoft, me ha gustado el nuevo diseño de la Xbox One X, que lo presentan como **una máquina de otra época** aunque a día de hoy te puedes encontrar en el mercado obras de ingeniería arquitectónicas mucho más potentes.

En Ubisoft, el principio de conferencia con **Miyamoto fue una entrada genuina**. Después de algunas colaboraciones y de la grata sorpresa del *Beyond Good and Evil 2*, estoy más que satisfecho.

Con Sony, hubo algunos altibajos. Empezó muy bien, pero cuando pasó al plano del VR, se quedó algo escaso. También pienso que es un terreno aún por explotar y que a las grandes compañías les queda mucho por hacer. Al final, **el showcase fue cuesta abajo y tomó velocidad,** presentando cosillas de *God of War* o de *Spiderman*. ¿Cuál es el punto negativo? Que todas ellas venían en 2018 o incluso hubo algunas que no pusieron fecha.

Jota Delgado

"No ha habido pelotazos, pero ha sido un E3 bastante equilibrado"

—

Pese a que quizá no ha habido pelotazos, creo que **ha sido un E3 bastante equilibrado.** La conferencia de EA fue bastante lamentable; Microsoft, aún con un ritmo decente, y la nueva Xbox One X **ha estado escasa de novedades exclusivas**, dado que casi todo lo interesante que han mostrado es multiplataforma. Sony **ha hecho un despliegue interesante**, con mucho juego interesante, aunque la inmensa mayoría se va al año 2018. Con todo, creo que la conferencia más completa **ha sido la de Ubisoft**: entre lo mostrado de *Assassin's Creed Origins*, *Far Cry 5* y los anuncios de *Skull&Bones* y *Beyond Good and Evil 2*, creo que se han merecido la etiqueta de merecidos "**triunfadores**" de esta edición de la feria.

RESACA

POST E3

David Oliva

Por un lado tenemos a EA, con **una presentación aburrida para lo que estamos acostumbrados** con apenas un par de momentos buenos.

Luego tenemos a Microsoft, que nos ha vendido su nueva consola como una revolución pero **no ha dado razones reales para comprarla** (casi todos los 'exclusivos' salen en PC, así que ¿para que quiero tu consola 4K a no se cuantos teraflops si tengo un buen PC?)

Bethesda, que bueno, sigue **empeñada en meternos *Skyrim* hasta en el desayuno**.

Ubisoft, que ha ido por faena con una conferencia con buen ritmo pero que s**olo supo sorprender con *Beyond Good & Evil 2***.

Sony, que sigue empeñada en vendernos *Days Gone* AKA *Genérico El Videojuego* y sus VR.

Y Nintendo, que s**e ha marcado un 'voy a hacer estos juegos pero no tengo nada que enseñarte'** con *Metroid* y *Pokemon* para Switch. Eso sí, nos ha dado motivos para confiar en lo que queda de este año en su consola.



Jairo Lugilde

"Metroid ha vuelto"

Es dificil de transmitir con palabras. Unas horas antes, **nadie en el fandom tenía esperanza**. ¿Para qué? Tras tantas decepciones, todos habriamos apostado por nada, u otro desastre.

Pero cuando las estrellas formaron aquella S... No nos lo podíamos creer, pero allí estaba. ***Metroid prime 4***. Fui corriendo a *Reddit*, para contemplar y **unirme al coro de gritos de éxtasis**. Tras una sequia de 10 años, habia sucedido. Nintendo no nos había olvidado. No necesitábamos más que esa confirmación para disparar nuestra alegría.

Pero hubo más.

Samus Returns. *Samus vuelve*. Es más que el nombre de un juego. Es una declaración. Nuestra heroina regresa. Triunfante, superando el fracaso pasado. No solo la saga prime resucitaba, **sino que la clásica la acompañaba también**. Con lo que a todas luces se trataba de un nuevo juego fiel a las raices, pero aprovechando las nuevas tecnologias para demostrar lo *badass* que sigue siendo Samus.

Philippe

"Bastante frustrado y con poca innovación"

Personalmente **muy decepcionado por parte de PlayStation**...nada de novedades, nada de innovación, siguen el ritmo crucero que tienen. Pero que tengan cuidado que el viento no sopla siempre en tu favor. **Xbox One X tiene buena pinta** para rivalizar con PS4 Pro. Pero realmente **habrá que ver los resultados de los juegos** y cómo se apañan los desarrolladores con esa nueva plataforma que ya tiene criticas por el 4K a 60fps.

Después tenemos un nuevo *Assassin's Creed* y *CoD* que es más de lo mismo...Un *Wolfenstein 2* que si es como el primero, la peor IA del universo. *Anthem* y *Destiny 2* prometen pero, de nuevo, **fórmulas que ya hemos visto antes**. El nuevo *Need for Speed Payback* parece interesante, pero tengo miedo que caiga en más de lo mismo. *Evil Within 2* no tiene mala pinta tampoco.

Lo único que me tiene intrigado es ***A Way Out***, un juego con historia, background, co-op únicamente y tiene pinta de ser bien cuidado gráficamente. Ya lo estoy esperando para jugar con mi hermano en PC

En general, bastante frustrado y con nada de innovaciones... es mi resumen en pocas palabras de ese E3.



NÚMERO 19 - JULIO 2017



DIRECTOR
JUAN TEJERINA
SUBDIRECTOR
JUAN PEDRO PRAT
JEFE DE REDACCIÓN
BORJA RUETE
RESPONSABLE DE CONTENIDO
CARLOS SANTILLANA
COORDINACIÓN
JUAN PEDRO PRAT
A FONDO
ALEJANDRO CASTILLO
ROBE PINEDA
MULTIMEDIA
JAVIER BELLO
DAVID MARTÍNEZ
REDACCIÓN
ALEJANDRO CASTILLO
JAVIER BELLO
FERNANDO BERNABEU
MARC ARAGÓN
OMAR MORENO
ROBE PINEDA
ÁNGELA MONTAÑEZ
ÁLEX G. RODRÍGUEZ
DAVID NEIRA
ISRAEL MALLÉN
GAMER ENFURECIDO
DANIEL ROJO
JON ANDONI ORTIZ
DIRECCIÓN DE ARTE
JUAN TEJERINA
DISEÑO Y MAQUETACIÓN
JUAN PEDRO PRAT
JUAN TEJERINA
JAVIER BELLO
ÁLEX G. RODRÍGUEZ
ILUSTRACIÓN
EVA M. MARTIN
MIMI PINK
ISABEL M. FERNÁNDEZ
JAUME FONT ROSELLÓ
CORRECCIÓN
BORJA RUETE

GAMES TRIBUNE MAGAZINE

—
IMPRESO EN MADRID

ESTE NÚMERO NO HABRÍA SIDO POSIBLE SIN EL

APOYO DE NUESTROS SOCIOS GOLD

HÉCTOR LÓPEZ ALEMANY
SERGIO BIENZOBAS
IÑAKI ALBIZUA AVELLI
ALBA PAZ PIÑEIRO
JUAN ANDRÉS HURTADO
MANUEL LÓPEZ SÁNCHEZ
PHILIPPE CHIDOYAN
JOSÉ ANTONIO SILVA
RUBÉN FÚNEZ TORAL
JUAN MANUEL CASADO
ÓSCAR COSTALAGO
JORDI SALMERÓN
HODEI TIJERO HERNÁNDEZ
ISMAEL ABAD SALAS
MARCOS GUARDE GÓMEZ
DAVID CIA MEDINA
DAVID RIOJA REDONDO
JORGE ENCUENTRA
ALEXANDRE OLIVERA ROMERO
IVÁN MARQUÉS MARQUES
DAVID MARTÍNEZ BERTÓLEZ
DANIEL ROJO NAVARRETE
CARLOS RODRÍGUEZ REYES
DANIEL RETAMERO SÁNCHEZ
DIEGO VILLABRILLE SECA
MIKEL THOMEN PÉREZ
ORIOL PARDO GÓMEZ
ADRIÁN LÓPEZ OJEA
PABLO JIMÉNEZ MARTÍN
VIRGINIA MARTÍNEZ MOYA
MARCOS ESTEBAN JUAN
JUAN CASTELL PRIETO
JOSÉ LUIS OJEDA RODRÍGUEZ
JORDI LLOP ALONSO
FERNANDO CORZO SAINZ
ENRIQUE EVANGELISTA
VALVANERA MORENO
FRANCISCO FLÓREZ
MARÇAL CANALS DÍAZ
ALBERT MARZ
ALEJANDRO SUÁREZ BONAL
DAVID MOTA ESCOLAR
SILVESTRE MONTIANO
JAVIER FRAGA GATA
IVÁN FERNÁNDEZ LÓPEZ
ELI LÓPEZ MACÍAS
JOAQUÍN RELAÑO
FRANCISCO CORRAL PERNÍA
JAUME MINGOT BUFORN
IVÁN VINAGRE PÉREZ
ALBERT MARINÉ MÉNDEZ
RAFAEL DEL OLMO
JORGE GONZÁLEZ SÁNCHEZ
VÍCTOR FLORES PÉREZ
DIEGO VALENTÍN MENCÍA
CRISTIAN JIMÉNEZ
ENRIC LLOP ALONSO
JOAQUÍN ASTETE
GEMA LEÓN COLCAS
MIKEL CARPIO
CARLOS MARTÍN GARCÍA
EDUARDO BRIALES
ENRIQUE FERRER DE SIMÓN
JUAN VICENTE HERRERA
JUAN JOSÉ DOLZ
FRANCISCO LÓPEZ CASCALES
DAVID MARTÍNEZ RAMÍREZ
JOEL IBÁÑEZ VILLAHOZ
RUBÉN COSTA GARCÍA
VÍCTOR HURTADO VILLA
DANIEL BUENO MEJÍAS
DANIEL BARRIUSO OSADA
PEDRO POO HERRERO
ADRIÁN DÍAZ LÓPEZ
RUBÉN SÁNCHEZ
CARLOS MORALES PINTO
ADRIÁN TORRES FERNÁNDEZ
FERRÁN PERUGA ODENA
GONZALO MUÑOZ ROMERO
TOMÁS SÁNCHEZ PIÑERO
RAIMON MARTÍNEZ PRATS
ADRIÁN JIMÉNEZ RODRÍGUEZ
ÓSCAR GARCÍA CANTERLA
PAU XAUBET
MANUEL VALLEJO SABADELL
MARCOS CARBALLO
ARTURO GONZÁLEZ DÍAZ
JOTA DELGADO
XAVIER SOLÉ PLANAS
AITOR LÓPEZ OSA
PABLO CANO MALLO
JUAN IBÁÑEZ
PABLO FUERTES SAINZ PARDO
MANUEL BUITRAGO
JESÚS YERAY TORRES
ANTONIO VALDENEBRO
JUAN RAMÓN ESPINOSA
MARIANO ESPERANZA
CARLOS CASADO GONZÁLEZ
DANIEL PERALES LACUEVA
ROQUE MARIO GUILLÉN
ALBERTO LUIS CORRALES
JAIRO LUGILDE PAZ
RUBÉN CAMAÑO
JORGE H. PEYRET
DAN-BEE LEE
MANUEL COTA LARA
JOSÉ LUIS EGEA GARCÍA
ALEJANDRO CEBRIÁN
ÁNGEL SAN MILLÁN MESA
FRANCHO CALAHORRA
DENNIS CUESTA PEÑA
ÁNGEL M. DE MEANA
HUMBERTO GUILLÉN
ÓSCAR MARZAL LÓPEZ
SERGIO FERNÁNDEZ CERVILA
MARC SÁNCHEZ
JOSEP FRADE GARCÍA
GABRIEL GARCÍA-REDONDO
ALEJANDRO ALTABER
JESÚS IÑAKI GANDOY
SAMUEL MENA COSTA
ÁLEX BORREGO
FÉLIX GARCÍA
BORJA RODRÍGUEZ
JOSÉ ARTURO SÁNCHEZ
MAU RODRÍGUEZ VILA
JOSÉ MANUEL LUCAS
ELIEZER PLASENCIA SANZ
JOSÉ FRANCISCO ALONSO
DAVID NEIRA PALACIOS
MAIKEL FERNÁNDEZ
FRANCISCO FERNÁNDEZ
JAVIER MONFORT
DAVID OLIVA TIRADO
ÁLVARO GONZÁLEZ PUYOL
JUAN LILLO DE LA FUENTE
RAMIRO DÍEZ VILLAMUERA
PATRICK SVENSSON
MARC DOMINGO COSTA
LUIS IGNACIO ROCHE
ADRIÁN CALVO SOTO
CARMEN SÁNCHEZ MATAS
FRANCISCO J. CERVERA
JON CALONGE SIMÓN
RAÚL MANERO ÁLVAREZ
FERNANDO MANUEL ALONSO
CRISTIAN LEGAZA RUIZ
ÓSCAR BUSTOS GARRIDO
JUAN LUIS CRUZ
RAÚL FERNÁNDEZ
FRANCISCO APREA VALLEJO
Mª DEL CARMEN BELLIDO
GERMÁN MARTÍNEZ
JUAN JOSÉ JUÁREZ
CAMILO MAGDALENO CASTRO
SIMÓN GONZÁLEZ
SALVADOR VERGES
LUIS JAVIER MORENO
SANTIAGO SOUTO GONZÁLEZ
SERGI MESTRES SALAS
JAVIER MARTÍNEZ
ANTONIO ARTIGAS PALACIO
DIEGO BARRANTES
CARLOS ZARZUELA SÁNCHEZ
ADRIÁN OJEDA TORRES
GUSTAVO ORTEGA ANTOLÍN
MANUEL HERMIDA RUIDO
JAVIER PALACIOS BARRIGA
JON ANDONI ORTIZ
CARLOS LORCA
DAVID YÁÑEZ BUSTO
DANIEL VÁZQUEZ GONZÁLEZ
FRANCISCO VALVERDE
ASIER FERNÁNDEZ IRAZABAL
SERGIO PERA
DAVID RUIZ VALLEJO
JOSÉ MATÍAS ARCE
LOURDES LLOPIS REVENGA
JOAN LLORENS GALÍ
IVÁN POQUERO AGUERA
DANIEL RAMOS PETIT
JAVIER GARCÍA
ALFREDO BERNABEU
ALBERTO GAMARRA

A TODOS, GRACIAS





DESCUBRE

la portada que no ganó en las votaciones

GRACIAS POR ESTAR CON NOSOTROS

¡NOS VEMOS EL 5 DE AGOSTO!

¡DESCÁRGATE NUESTRA **APP** PARA ANDROID & iOS!